HOOG Spel

f 7,95 • BFR 159

11





A TRAIN

ASHES OF EMPIRE

ETERNAM

DAGGER OF AMON RA



BOMVOL SPELLEN, TIPS, CHEATS EN POKES!!!



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



SPELSOFTWARE VOOR: MS-DOS • NINTENDO • AMIGA • ATARI ST • LYNX • C 64 • SEGA

COLOFON

HOOG SPEL IS EEN UITGAVE VAN RANGEELA BV

Hoofdredacteur:
Max Berber

Redactie adres:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax 020-6120053
Tel. 020-6756888 (bereikbaar dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 12.00 en 13.00 - 15.00 uur)

Secretariaat:
Ludmilla de Kromme

Redactie computerspellen:
Helen Bakos, George Grubbel, Harry d'Emme, Kai [illegible], Steven Groot, Edward Nelsen, Rob Hutter, Wouter Kooimajk, Gilian Lind, Henk Menning, Mithrandir, Auke Attema, Peter Novzo, Robert K. Reurslag, Jan-Willem van Riet, Lynne Taylor, Mat Wils

Redactie bordspellen:
Michael Bruinsma, Anthony Verhelst

Correspondenten Engeland:
Kab Hamza, Gordon Houghton

Correspondent U.S.A.:
Marshal M. Rosenthal

Vormgeving & opmaak:
Fonts + Files BV, Haarlem

Lithografie:
Photondraft, Haarlem

Druk:
Senefelder Misset, Doetinchem

Illustraties en cartoons:
Eddie Aarts, Fonts + Files BV, Haarlem

Advertentie-exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax: 020 6120053

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland ƒ 69,00
België: Bfr. 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toezenden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld. De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender. Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retourenveloppe is bijgesloten.

VAN DE EINDREDACTIE

Bevangen door de zinderende hitte tuimelen de mussen van de daken, het is overduidelijk zomer. En dan moet je een blad maken, een welhaast onmogelijke taak in deze snikhete burelen, de PC's smelten zowat onder je handen vandaan. Toch is het ook deze keer weer gelukt en ik moet zeggen, ik begin goede hoop te krijgen dat het voortaan zal lukken op tijd te verschijnen.

Als u even met me mee telt dan ziet u dat we deze keer ZESTIG spelrecensies hebben, een nog niet eerder gehaald aantal. Het is wel even proppen geweest hier en daar, maar de heren van de opmaak hebben hun beste beentje voor gezet en zowaar, het is gelukt. De enige nare consequentie was dat Stikkie's Queeste weer eens een keertje het loodje legde (gesmolten?).

We gaan met grote verwachtingen dit najaar in, zeker wat mij betreft. Talloze nieuwe ontwikkelingen staan te popelen om gekocht te worden. Commodore heeft eindelijk besloten wat ze gaan doen met de beruchte CD-TV en ook Philips zal met ingang van de Firato hard aan de CD-I weg gaan timmeren. Een inleidend verhaal hierover heeft u al in Hoog Spel 10 kunnen lezen. We zullen aan beide fenomenen aandacht gaan besteden, zeker wanneer er interessante spelsoftware beschikbaar komt. Want bij alles wat we doen zal altijd voorop blijven staan: kan er een spel mee/op gespeeld worden?

Daarnaast komt natuurlijk ook steeds meer het CD-ROM gebeuren (al dan niet multi-media) naar voren, ook daar verwacht ik een grote toename qua aanbod, maar zeker ook qua kwaliteit. Wat er op dit moment geleverd wordt is, op een enkele uitzondering na, bedroevend.

Maar op de CD-ROM markt staan vreemde dingen te gebeuren. MicroSoft (bekend van MS-DOS et cetera) en Tandy (een wereldwijde computerketen) hebben zojuist een samenwerkingsverband bekend gemaakt. Gezamenlijk zullen zij (of hebben dat al) een apparaat gaan ontwikkelen dat op een TV aangesloten kan worden. Verwacht wordt dat dit apparaat nog voor Kerstmis in Amerika voor rond de $ 500 (ƒ 1000,00) op de markt zal komen.
Naar het zich laat aanzien zal het apparaat een CD-ROM compact disc speler en een soort joystick bevatten. De bediening gebeurt via een van Windows afgeleid systeem.
Niet alleen kan de gebruiker spellen spelen, maar ook kunnen satelliet-zenders opgevangen worden (Filmnet?) en kunnen tijdschriften en kranten op het beeldscherm gelezen worden. Daarnaast kan de gebruiker interactief in de weer met het apparaat, met name op educatief gebied.
Op dit moment wordt door de computer industrie een beetje meesmuilend gedaan over dit apparaat. Gezien echter de tekenen dat MicroSoft zich gaat bezighouden met 'leisure software' (spellen dus) en daarin van grote betekenis wil worden, denk ik dat dit apparaat er wel degelijk gaat komen of er zelfs al is.
De eerste stappen in die spel-richting zijn overigens al gezet, men brengt binnenkort onder de naam *MS Golf* een speciale Windows versie van de sublieme golfsimulatie *Links* uit.
Hoe de situatie met betrekking tot dit apparaat in Nederland en België zal zijn kan ik absoluut niet inschatten. Immers, Tandy heeft zojuist ALLE winkels in Nederland gesloten, in België zijn meer dan twintig winkels dicht gegaan. Zelfs in Engeland, het enige Europese Tandy onderdeel dat nog winst maakte in 1991, gaat een aantal winkels dicht. De Europese hoofdvestiging in Brussel is dermate afgeslankt dat ik me afvraag of Tandy Europa nog wel serieus neemt.

Een andere, nieuwe speler in de zogenaamde 'low end' markt wordt naar mijn mening Apple met de laaggeprijsde MacIntosh LC en Classic, zeker wanneer eind van dit jaar de kleurenversies leverbaar worden. Apple heeft duidelijk besloten via andere kanalen te gaan verkopen, op een Apple seminar dat ik onlangs bijwoonde werd door Dhr. Lemmer van Apple zelfs gesproken over verkopen via speelgoedzaken, warenhuizen zoals V&D en andere niet-computer gerichte zaken. En dat zal automatisch betekenen dat ook de software veel breder verkrijgbaar zal worden. Toch kun je bij de MacIntosh wat betreft de langere termijn de nodige vraagtekens zetten. Immers, deze machine is gebaseerd op de Motorola 68000 chip, een chip die al jarenlang niet verder ontwikkeld wordt omdat Motorola met behoorlijke problemen te kampen heeft. En of nieuwe ontwikkelingen zoals de 486 en de 586 chip en zelfs andere processoren dan nog ingehaald kunnen worden blijft maar de vraag.

Ook op allerlei andere, in zekere zin voor ons wat meer traditionele fronten, rommelt het. Wat te denken van de nieuwe Amiga 600, die niet geheel compatibel blijkt te zijn met de oude A500? En hoe moeten we de fameuze CD-TV drive opvatten (waarmee van een gewone Amiga een CD-TV gemaakt wordt) wanneer blijkt dat deze niet op een A600 aangesloten kan worden? En een 500 aanschaffen kun je binnenkort ook wel vergeten, de produktie van de A500/A500+ schijnt geheel stopgezet te zijn. Geruchten over een spelcomputer gebaseerd op de Amiga doen ook nog steeds de ronde, maar worden maar niet bewaarheid.

Atari doet ondertussen uitermate geheimzinnig over de Falcon computer die de Atari ST geheel moet gaan vervangen. De eerste gegevens zijn binnen, het klinkt allemaal zeer indrukwekkend, maar of het ook keiharde realiteit wordt die daadwerkelijk te koop zal zijn moeten we nog even afwachten. De Falcon wordt naar alle waarschijnlijkheid in augustus op de Atari Messe in Düsseldorf geïntroduceerd, hopelijk krijgen we dan wat meer duidelijkheid.

Wat de spelcomputers betreft suddert alles gewoon verder. De Sega CD speler wordt nog steeds begin 1993 verwacht. Volgens Nick Alexander, directeur Sega Europa, wordt de introductie bewust uitgesteld, men wil deze speler alleen dan op de markt brengen wanneer er voldoende kwalitatief hoogwaardige spellen verkrijgbaar zijn. En dat is nog steeds niet het geval, zegt Alexander.
Ondertussen begint Nintendo steeds meer te briesen over hun CD speler, maar wanneer je ze dan het vuur na aan de schenen legt komt men niet verder dan "ergens in 1993". De Super Nintendo staat volop in de belangstelling, einde van het jaar zullen er van Bandai zo'n dertig titels te koop zijn, daarbij komen waarschijnlijk nog eens tien titels van andere importeurs. We hebben pre-produktie versies gezien van onder meer *Sim Earth*, *Populous* en *Might & Magic 2* en ik moet zeggen: Indrukwekkend.

U merkt het, het wordt een spannend najaar. En ik kan niets anders zeggen dan: "we houden u op de hoogte".

IN DIT NUMMER BESPROKEN
SPELLEN

AMIGA



PAG. 16

ADDAMS FAMILY

DE FILM GEZIEN? DAN NU HUIVEREN ACHTER DE MONITOR. KAI, DAAR KOMT DIE HAND.........

DAGGER OF AMON RA

LAURA BOW, DE HELDIN UIT *COLONEL'S BEQUEST* IS WEER TERUG IN HET NIEUWSTE SIERRA ADVENTURE VAN ROBERTA WILLIAMS.

PAG. 58



INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS

PAG. 56

ZONDER EERST HET KARWEITJE IN EEN FILM GEKLAARD TE HEBBEN, MOET INDY HET NU ECHT HELEMAAL ZELF UITZOEKEN.

PRINCE OF PERSIA

EINDELIJK KUNNEN OOK SEGA MASTER SYSTEEM BEZITTERS DIT SUBLIEME SPEL SPELEN. PAGINA 38.

EPIC

BIJNA TWEE JAAR OP GEWACHT, ONDERWIJL KWIJLEND NAAR SUBLIEME DEMO'S KIJKEND. WEET HET UITEINDELIJKE SPEL TE OVERTUIGEN? PAGINA 21.

SNEL NAAR PAGINA 25!

WIE WEET HEEFT U OOK EEN PRIJS GEWONNEN!

Natuurlijk ook deze keer weer een prijsvraag. En wat voor een! Maar misschien belangrijker nog zijn de namen van de HONDERD uitgelotenen die een enqueteformulier uitzonden. Misschien zit u er ook wel bij! Of soms geen enquete-formulier ingevuld indertijd? Eigen schuld.....

A-TRAIN

PLANOLOGISCHE SPOORWEG-SIMULATIE MET EEN HOOG REALITEITSGEHALTE, WAARIN WOUTER KLOOTWIJK MET TWEEHONDERD OVER DE RAILS WIL SCHEUREN. LUKT HET OF MOETEN DE HAAGSE AMBTENAREN TOCH WAT LANGZAMER NAAR HUN WERK?

PAG. 50



ACES OF THE PACIFIC

IEDERE KEER WORDEN WE WEER VERRAST DOOR DE HOGE KWALITEIT VAN DE DYNAMIX SPELLEN. HOE GOED IS HUN NIEUWSTE VLIEGSIMULATIE?

PAG. 51

GAME GENIE

INGENIEUS HULPMIDDEL VOOR BEZITTERS VAN EEN NINTENDO NES. MAAR HET HAD NOGAL WAT VOETEN IN DE AARDE VOORDAT HET OOK DAADWERKELIJK GEKOCHT KON WORDEN.

PAG. 15

FIRE & ICE

IS SEGA'S *SONIC* MET EEN VERKLEEDPARTIJTJE BEZIG?

PAG. 34





HARDBALL 3

HONKBALLEN IN OPTIMA FORMA.

PAG. 26

VERKLARING GEBRUIKTE AFKORTINGEN

AMI = Amiga
AST = Atari ST
BRD = Bordspel
C64 = Commodore 64
IBM = IBM/MS.DOS
LNX = Atari Lynx
MAC = Macintosh
NEO = Neo Geo
NES = Nintendo Entertainment Systeem
NGB = Nintendo Game Boy
SGG = Sega Game Gear
SMD = Sega Mega Drive
SMS = Sega Master Systeem
SNS = Super Nintendo Systeem

Importeurscode

Nederland

1 = Atari Benelux 03473-77272
2 = Bandai 03402-51363
3 = Computer Collectief 020-6 223573
4 = HomeSoft 023-311241
5 = RCA/Columbia 035-213246
6 = Otto Simons 05490-37777
11 = 999 Games 020-6445794
13 = Jumbo 020-6267141
14 = MB/Hasbro 030-809600
15 = Ravensburger 03361-1445
16 = Selecta 03420-16406
20 = Afting Software

België

7 = Amadeus 02/721 4520
8 = Atol 02/375 3904
9 = Bandai 02/478 9048

Luxemburg

10 = Master Europe 352/818990

VASTE RUBRIEKEN

GUY SPY AND THE CRYSTALS OF ARMAGEDDON



Enige jaren geleden betekende Dragon's Lair van Don Bluth een doorbraak op het gebied van graphics in computerspellen. Het was alleen jammer dat het qua spel een regelrechte teleurstelling was. Dat Readysoft, het Canadese softwarehuis dat het spel maakte, dit achteraf ook wel vond moge blijken uit hun bewering over hun nieuwe produkt Guy Spy. In het persbericht zegt men namelijk met zoveel woorden dat Guy Spy dezelfde kwaliteit graphics heeft als Dragon's Lair maar dat men nu werkelijk controle kan uitoefenen over de acties van de hoofdfiguur.

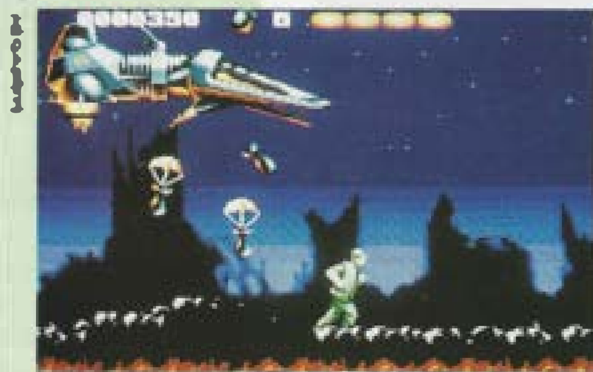
Guy Spy is een top-spion die opdracht krijgt om de plannen van de krankzinnige geleerde von Max te dwarsbomen. Het enige dat men weet is dat von Max zich in Berlijn bevindt. Als u niet ook snel in die stad aankomt, kunt u er zeker van zijn dat von Max alweer op weg is naar een andere stad om de kristallen op te halen die hij nodig heeft voor het voltooien van zijn uitvinding. Het is bekend dat von Max nauwe banden onderhoudt met een terroristische groep die niets liever zou willen dan de gehele wereld chanteren met dit allesverwoestende wapen.

De specificaties zijn veelbelovend, niet geteld als 1500 beelden animatie, 6Mb aan graphics en 6 diskettes. En inderdaad, de vroege versie die wij enige tijd geleden zagen ziet er veelbelovend uit. Wij onthouden ons echter nog even van een oordeel totdat wij het complete spel hebben kunnen testen.

Empire: MS-DOS

TERMINATOR

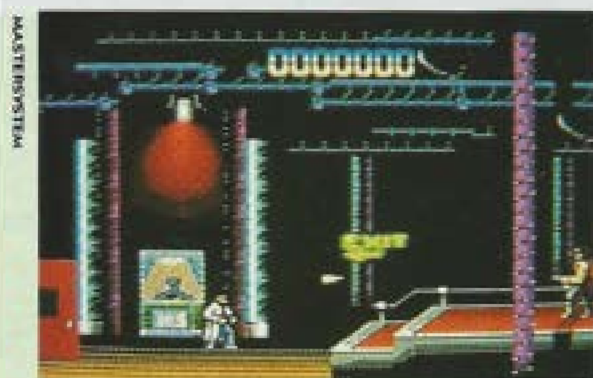
Kyle Reese, de eenzame strijder uit de toekomst, moet terugkeren naar het verleden om de vrouw te beschermen die de sleutel tot de overleving van de mensheid in handen heeft. Nadat hij haar heeft gevonden staan ze bloot aan vele gevaren. Normaal is Los Angeles al geen stad om 's avonds laat op straat te lopen, maar nu waart de moordzuchtige robot Terminator ook door de straten. Hij zal zich door niets of niemand laten weerhouden van het volbrengen van zijn taak om de twee te doden......



Het verhaal begint in Los Angeles anno 2029, vlak na de ramp. Reese moet Terminator klonen en andere dodelijke robots ontwijken tijdens zijn speurtocht naar de tijdmachine. Voordat hij de machine kan gebruiken moeten alle mechanische tegenstanders worden opgeblazen. Reese keert terug in Los Angeles in het jaar 1984. Hij krijgt het aan de stok met de politie en allerlei tuig. Toch moet hij proberen Sarah Conner te redden.

U bestuurt Kyle Reese en neemt daarmee het lot van de hele mensheid in handen.

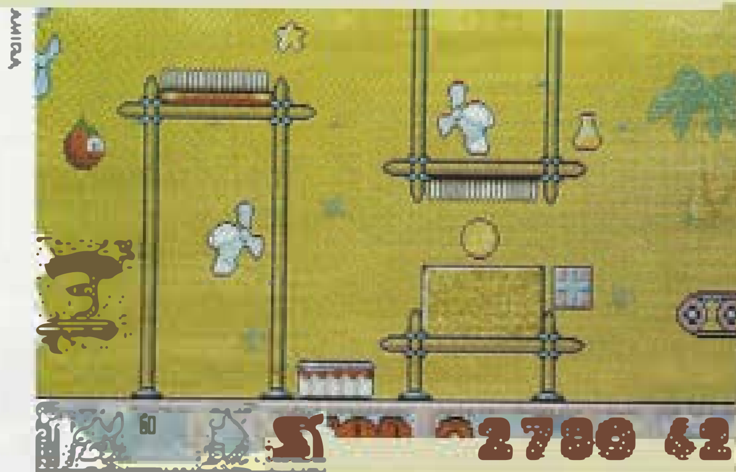
Virgin: Sega Master Systeem, Sega Mega Drive



BILL & LEE'S EXCELLENT TOMATO GAME

U speelt de rol van Terry Tomato in dit nieuwe spel van Psygnosis. Het is uw taak om uw vriendin Tracy uit de handen van Squirrel Sam te redden voordat ze in de Griekse salade terechtkomt.

U stuitert omhoog naar de top van een liaan en daar neemt u het op tegen Squirrel Sam. Hé, er zijn er maar een paar takken die u als springplank kunt gebruiken. Er is echter een manier om ervoor te zorgen dat de liaan extra scheuten krijgt. Hiervoor moet u onderweg vertrekken binnengaan. Eenmaal binnen wordt u geconfronteerd met tien schermen vol obstakels waardoor heen u zich een weg moet banen. Gelukkig heeft u een aantal hulpmiddelen, zoals ventilatoren, trampolines, duveltjes in doosjes et cetera. Als u ongeschonden de uitgang bereikt staat u weer op de liaan en ziet u nieuwe takken ontspruiten.



Psygnosis: Amiga

WEEN - THE PROPHECY



Okhram voorgoed met dit wezen had afgerekend. Niets bleek minder waar.....

Ween, de kleinzoon van Okhram, neemt de taak op zich om nu voorgoed af te rekenen met Kraal. U speelt de rol van Ween in dit avontuur dat zich afspeelt in de Middeleeuwen. U zult oog in oog komen te staan met de meest afgrijselijke monsters die u ooit heeft aanschouwd, althans volgens de makers van dit spel.

Okhram is inmiddels een oude, zwakke man geworden als ergens heel ver weg Kraal zijn schaduw weer vooruit begint te werpen. Als men Okhram zo ziet, is het moeilijk te geloven dat hij in vroeger jaren een machtige tovenaar is geweest.

Hij was het die met zijn magische krachten het koninkrijk Blue Rocks tegen alle kwaad beschermde. Het grootste kwaad in die tijd was Kraal. Men was ervan overtuigd dat

Voor de besturing heeft Coktel een nieuw systeem bedacht onder de titel supple ergonomics. Wat die supple ergonomics inhouden weten wij eerlijk gezegd ook niet, maar volgens Coktel wordt de speler erdoor in staat gesteld al zijn logisch denkvermogen aan te wenden voor het oplossen van de puzzels. Wij zijn heel benieuwd..

Coktel: MS-DOS

NIEUWTJES • STOP • VERWACHT • STOP • LAATSTE NIEUWS • STOP

QUEST FOR GLORY 3

THE WAGES OF WAR

Wages of war begint op het punt waar Trial by fire ophield. Spelers die nog niet eerder kennismaakten met de Quest for Glory serie van Sierra On-Line kunnen een nieuw hoofdfiguur samenstellen. Ook is het mogelijk een karakter uit een eerder deel te gebruiken. Zoals gebruikelijk kan de speler aan het avontuur deelnemen als krijger, magiër of dief. De voorgeschotelde puzzels en hun oplossing zijn voor een deel afhankelijk van die keuze.
Dit deel start in Raseir. We zien het einde van Quest for Glory 2 waarin Ad Avis het loodje legt. Twee maanden later komen drie mensen samen in de stad Silmaria. Ze bespreken de gebeurtenissen aan het eind van QfG2 en ze vragen zich af waarom het lijk van Ad Avis nooit gevonden is.

Plotseling krijgt Rakeesh, de tovenaar in dit gezelschap, een magisch bericht. Er is heibel ontstaan in zijn koninkrijk Tarna en als het conflict niet in de kiem wordt gesmoord dreigt een oorlog uit te breken. Dan opent zich een magische poort waar Hero uit komt stappen. Het is weer tijd voor een avontuur. Hij vertrekt naar Tarna en ziet dat het land veel gelijkenis vertoont met het oude Egypte en Babylon.

In het spel wordt gebruik gemaakt van gedigitaliseerde personen en er werden meer dan 1000 achtergrondplaatjes met de hand geschilderd en gedigitaliseerd. QfG3 belooft een combinatie te worden van avontuur en RPG, maar ook zullen er een aantal arcade-actie elementen in te vinden zijn. Gelukkig kan van dit laatste onderdeel de moeilijkheidsgraad worden aangepast.

Sierra On-Line: MS-DOS

LINKS 386 PRO

We hebben het in het vorige nummer van Hoog Spel al even aangestipt: er komt een versie van de bij ons zeer gewaardeerde golfsimulatie *Links* die speciaal ontwikkeld is voor 80386 MS-DOS machines. Er schijnt in de ontwikkeling van *Links 386 Pro* anderhalf jaar werk te zitten.

MS-DOS



In deze nieuwe versie worden de mogelijkheden van 80386 en 80486 MS-DOS machines volledig uitgebuit.
Ten opzichte van het oorspronkelijke *Links* is een aantal aardige zaken toegevoegd. Een opsomming:

- Men kan uit mannelijke en vrouwelijke golfers kiezen of tegen een unieke menselijke tegenstander spelen.
- Het is mogelijk om achter de bal te knielen om de contouren van de green nog beter te kunnen bestuderen.
- Het bovenaanzicht kan worden ingezoomd om nog meer detail te onderscheiden.
- Fraaie slagen kunnen worden weggeschreven naar disk.
- Er worden uitgebreide statistische gegevens bijgehouden.
- Er kan via modem tegen iemand anders worden gespeeld. (Iets waar vooral de PTT blij mee zal zijn gezien de tijd die het lopen van een ronde in beslag neemt!)

MS-DOS



Om met *Links Pro 386* aan de slag te kunnen heeft u minimaal een 80386 nodig met 2Mb vrij RAM. Heeft u meer geheugen aan boord, dan wordt dit door het programma gebruikt om het verloop van het spel te versnellen.

Access/U.S. Gold: MS-DOS.

Virgin Mega Store

De naam Virgin is al enkele malen gevallen in Hoog Spel, met name in Op de Zeepkist. Eindelijk is het dan zover, de eerste Virgin Mega Store ging 10 juli 1992 open voor het publiek.

De Virgin Mega Store is een unieke winkel in Nederland, want niet alleen worden er CD's en muziekcassettes verkocht maar ook voorbespeelde videobanden, beeldplaten en zelfs bord en computerspellen. Nu zijn er wel meer winkels waar dergelijke produkten gekocht kunnen worden, maar zeker niet op deze schaal.
De Virgin Mega Store is met name voor computer-spellen-liefhebbers een waar paradijs. Meer dan 3000 computerspellen staan in de rekken, van MS-DOS, Amiga en C64 tot Sega, Nintendo en Atari Lynx. Het kan dus wel in Nederland, alleen is het jammer dat een buitenlands bedrijf dat moet bewijzen! Een aardige afgang voor de Nederlandse handel.

U moet zeker eens gaan kijken wanneer u in Amsterdam bent. De Virgin Mega Store is gevestigd in het Magna Plaza centrum in het voormalige hoofdpostkantoor op de Nieuwezijds Voorburgwal, achter het Paleis op de Dam.
Het gerucht gaat dat er dit jaar nog ergens in Nederland een tweede Virgin Mega Store opengaat, de Mega Store in Brussel is ons definitief bevestigd door Virgin.

NIEUWTJES · STOP · VERWACHT · STOP · LAATSTE NIEUWS · STOP

Ashes of Empire

MIKE SINGLETON IS VOOR ERVAREN (OF ZULLEN WE ZEGGEN DOORGEWINTERDE?) SPELERS GEEN ONBEKENDE. OOK IN HOOG SPEL IS ZIJN NAAM WEL VAKER GEVALLEN. DE MEEST RECENTE SPELLEN VAN ZIJN HAND ZIJN MIDWINTER EN MIDWINTER 2 - FLAMES OF FREEDOM. ZIJN NIEUWSTE SPEL HEET ASHES OF EMPIRE EN IN SOMMIGE OPZICHTEN KAN MEN DAT ALS EEN VOORTVLOEISEL VAN DE TWEE EERDER GENOEMDE SPELLEN BESCHOUWEN.



SCHEURINGEN

Ashes of Empire speelt zich af tegen de (deels) fictieve achtergrond van een afbrokkelend politiek systeem. Weliswaar zijn de namen veranderd maar het zal iedereen duidelijk zijn dat de ontwikkelingen in het Oostblok model hebben gestaan voor *Ashes of Empire*. De CSR (in werkelijkheid natuurlijk de USSR) is uiteengevallen in vijf onafhankelijk republieken die in totaal meer dan veertig provincies omvatten. In al die provincies is sprake van grote onrust door spanningen tussen de verschillende etnische groeperingen. Hierdoor is een explosieve situatie ontstaan. Inmiddels hebben overal grote groepen militairen de macht gegrepen, waardoor de economie volledig in elkaar dreigt te storten.

Aan u de schone taak om als speciale gezant al die groeperingen weer op een lijn te krijgen. Om de opdracht tot een goed einde te brengen moet u een aantal verschillende doelstellingen verwezenlijken. Doorgaans moet u van drie bevolkingsgroepen politieke steun krijgen door een vastgestelde hoeveelheid stemmen te winnen, een aantal militaire eenheden uitschakelen, danwel overhalen om de goede zaak te steunen en bepaalde gebouwen en andere voorzieningen vernietigen en/of bouwen. Voor elke republiek heeft u hiervoor een aantal dagen de tijd, maar door behaalde successen kan men extra tijd winnen. Een andere hindernis wordt gevormd door de beperkte hoeveelheid goederen waarover men beschikt, maar ook hierin kan de speler verandering brengen door de juiste acties te ondernemen. Heeft men bijvoorbeeld een oliepomp onder controle en krijgt men daarna het personeel van een raffinaderij achter zich, dan beschikt men in de bewuste republiek over een oneindige stroom brandstof. Op gelijksoortige manier kan men zich ook van ongelimiteerd voedsel, wapens et cetera verzekeren.

Als *Ashes of Empire* begint, selecteert u een van de provincies als uitgangspunt. Er verschijnt een kaart in beeld welke men op verschillende schalen kan laten zien. Ook een 3D weergave is hier mogelijk. Aanvankelijk toont de kaart nog weinig details. Alleen de eigen positie en een of twee steden zijn zichtbaar. De rest van de kaart wordt ingevuld naarmate meer informatie is vergaard. Het spel draait voor het belangrijkste deel om het vinden van personen en deze aan uw zijde zien te scharen.

HET PERSONEEL

De wereld in *Ashes of Empire* wordt bevolkt door vijf etnische groepen. De speler krijgt te maken met Ossians, Ruzakhs, Beloks, Moldenes en Servs. Van elk van deze nationaliteiten woont het grootste deel van de bevolking in de eigen republiek, maar aanzienlijke aantallen van hen zijn in alle andere provincies terug te vinden. Juist ook door die versplintering is het zo moeilijk om de rust weer te herstellen.

De staatsvorm is strak georganiseerd en als volgt ingedeeld. Er bestaan vier beroepsgroepen, te weten: militairen, medici, administratief personeel en technici. Binnen elke beroepsgroep is personeel werkzaam van verschillende rang. Aan het hoofd staat een directeur welke verantwoording moet afleggen aan de gouverneur die voor die beroepsgroep aansprakelijk is. Derhalve beschikt elke republiek over vier gouverneurs



die rapporteren aan het hoogste gezag binnen de republiek; de president.

We hebben het dan tot nu toe alleen over hoger opgeleid personeel gehad en komen dan op ruim 650 personen die men allemaal kan ontmoeten. In de meeste gevallen zal dit niet meevallen want deze mensen reizen vrijwel doorlopend van de ene naar de andere plaats.

Daarnaast is er heel wat lager gekwalificeerd personeel dat op een bepaalde plaats blijft. Bijvoorbeeld de verpleegster die in een ziekenhuis werkt.



OVERREDINGSKRACHT

Ongeacht wie men ontmoet, er bestaat een manier om zijn/haar steun te verwerven. Meestal wil men iets hebben in ruil voor hun medewerking maar men kan ook proberen mensen te overtuigen door uw eigen houding. Zo kunt u bijvoorbeeld de charmeur uithangen of dreigende taal gebruiken. Lukt die benadering niet, dan verspeelt u kostbare uren.
Om tijd te sparen kan natuurlijk direct aan de wensen van de betreffende





Empire

persoon worden voldaan. Er ontstaat dan een pure koehandel. Een beheerder van een radarstation kan bijvoorbeeld zeggen dat hij of zij u ruil voor een vat wijn en een bepaalde hoeveelheid medicijnen best bereid is het bevel over het radarstation aan u over te dragen zodat de omgeving van de radar in één klap op de kaart wordt ingevuld. Niet alleen alle plaatsen in de omgeving, maar ook alle vijandelijk militaire eenheden worden dan weergegeven.

U zult het echter niet lang volhouden om iedereen maar zijn zin te geven want tiervoor heeft u gewoon niet voldoende goederen. Heeft u het vertrouwen van iemand gewonnen dan kan deze u soms ook vertellen over de verblijfplaats van hoger opgeleid personeel. En juist die personen moet u zien te vinden, want hoe belangrijker iemand is, des te meer invloed zal het hebben wanneer hij of zij zich aan uw zijde schaart. Krijgt u een gouverneur aan uw kant dan kan deze u de vermoedelijke verblijfplaats van al zijn ondergeschikten vertellen.
Lukt het u om de president van een republiek op te sporen en te overreden, dan wint u automatisch de steun van de gehele beroepsbevolking, niet alleen binnen de republiek waarover de president de macht heeft maar ook in alle andere provincies.

ONDERDELEN

Het spel is eigenlijk in twee subspellen onder te verdelen. Om te beginnen bepaalt u met behulp van de landkaart waar u heen wilt. U kunt voor de reis gebruik maken van één van de vele verschillende soorten vervoermiddelen (variërend van jachtvliegtuigen en bommenwerpers tot motorfietsen en duikboten aan toe). In dat geval reist u zelf door een wereld die in 3D wordt weergegeven. Tijdens die reis zult u regelmatig worden aangevallen door militaire eenheden. Indien beschikbaar kunt u desgewenst de hulp inroepen van versterkingen. Een andere mogelijkheid om van de ene naar de andere plaats te komen is door middel van een 'airlift'. U landt dan met een parachute op de plaats die u op de kaart heeft aangewezen. Dit kan echter alleen als u nog over 'airlifts' beschikt. Deze zult u moeten verdienen door mensen aan u te binden. Van deze mensen kunt u ook vrijgeleides krijgen die u kunt gebruiken om te reizen zonder lastig gevallen te worden.

Het tweede onderdeel van het spel ontvouwt zich nadat u een willekeurig gebouw bent binnengegaan. U ziet dan een afbeelding van het interieur met een aantal pictogrammen waarmee u personen kunt overtuigen weer loyaal te zijn aan het wettige gezag. U kunt dan met iemand praten, wachten op een belangrijk persoon of het gebouw verlaten.

In het laatste geval staat u in het dorp en kunt de overige gebouwen bezoeken.

Inmiddels is bekend geworden dat van Ashes of Empire een compleet Nederlandstalige versie zal worden gemaakt. Niet alleen de (zeer lijvige) handleiding en alle beeldschermteksten in beeld zullen worden vertaald; ook de instructie-video wordt in het Nederlands nagesynchroniseerd. Volgens Master Europe kunnen we dit produkt in de loop van augustus/september verwachten.

COMPLEX

Ashes of Empire is zeker geen spel dat u in een middag uitspeelt. Er valt zoveel te doen dat het geheel in het begin nogal overweldigend zal overkomen. De handleiding heeft een indrukwekkende omvang en biedt veel informatie die men in zich moet opnemen wil men het spel met enige kans op succes spelen. Om het de speler wat makkelijker te maken om de principes van Ashes of Empire te doorgronden wordt een video-instructietape bijgevoegd waarin het spel diepgaand wordt uitgelegd.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Mirage
Amiga (1Mb): f 139,50/ BEF 2699

In de loop van dit jaar wordt ook een MS-DOS versie uitgebracht. Details waren nog niet bekend.

Na in eerste instantie wat overweldigd te zijn door de omvang van de handleiding ging ik uiteindelijk dan toch maar aan de slag. Na heel wat leeswerk te hebben verricht (de videoband was ten tijde van de recensie van het spel nog niet klaar) startte ik het programma. Ik kwam niet echt ver en ik had het idee in cirkels rond te lopen. Nog maar eens de handleiding erbij dus, en het begon me langzaam aan duidelijk te worden.
Ashes of *Empire* is een complex spel waarvan niemand moet denken het wel eventjes in een avond uit te spelen. Het spel eist de volle aandacht van de speler en het gereedhouden van pen en papier is aan te bevelen. De lijst met personen die men tegenkomt of op moet sporen is namelijk enorm.

Wat voornamelijk opvalt in het spel is de hoeveelheid werk die er in is gestoken. Elke provincie kent zijn eigen soort economie. Sommige ervan zijn straatarm en hebben weinig of geen grondstoffen, terwijl in andere provincies een overvloed aan van alles en nog wat is. Dit economische profiel is van belang in het spel.

Het enige kleine puntje van kritiek is het feit dat de opbouw van het beeldscherm nogal traag is. Wil je bijvoorbeeld een deel van de kaart in een wat hogere vergrotingsfactor bekijken, dan duurt het seconden lang voordat het beeld weer is opgebouwd. Maar, in een spel als dit is dat niet echt onoverkomelijk. Ashes of Empire is nu eenmaal geen actie-spel maar een



complex strategisch avontuur. En op die momenten waarin actie belangrijk is, bijvoorbeeld tijdens het vliegen en vechten, is de snelheid van het spel gewoon prima. Kortom, een uitstekende bezigheid voor mensen die er geen probleem mee hebben veel tijd aan een spel te besteden.

Steven Groot

TRAX

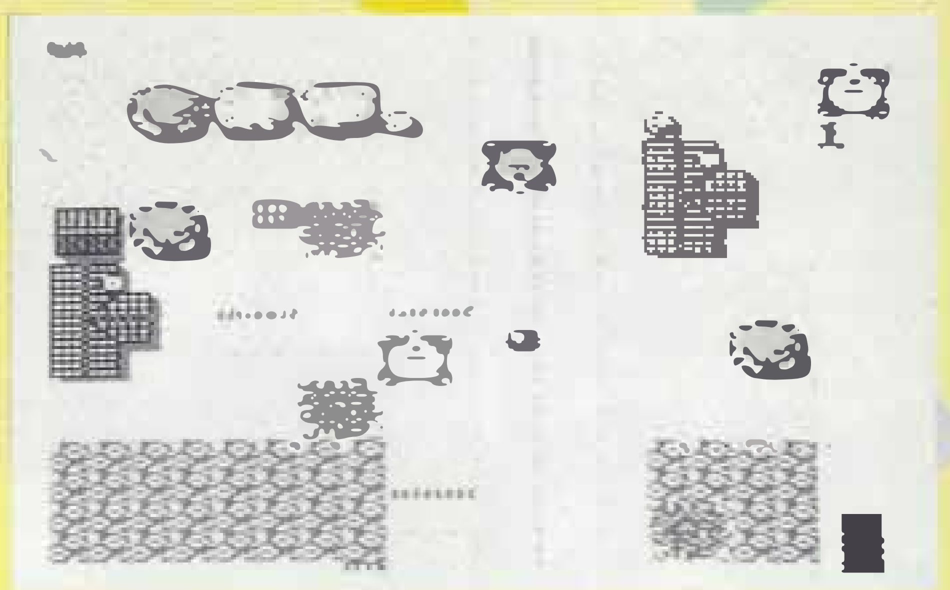
EEUWENLANG IS HET RUSTIG IN DIT KLEINE BOERENDORPJE. ERGENS IN EEN SCHUUR STAAT NOG EEN OUDERWETSE TANK, OVERGEBLEVEN VAN DE LAATSTE OORLOG. ROESTIG EN KRAKEND WORDT HIJ OP FEESTDAGEN WEL EENS TEVOORSCHIJN GEHAALD VOOR EEN OPTOCHT. VEEL KAN DE TANK NIET MEER. DE GESCHUTSTOREN BEWEEGT ALLEEN NOG MAAR NAAR RECHTS EN DE LOOP IS OOK EEN BEETJE VERBOGEN.

Toch is deze tank het enige wapen dat het dorp bezit wanneer het buurland Akuda besluit binnen te vallen. Ons land wordt compleet onder de voet gelopen. Maar dit kunnen we als vaderlandslievende burgers toch niet op ons laten zitten? De dorpssmid weet de loop recht te buigen en een van de jonge heethoofden uit het dorp wordt de chauffeur.

Hij gaat op weg naar de hoofdstad om het land te helpen verdedigen.

Trax kent diverse spellen. Uiteraard het gewone spel waarin u het opneemt tegen de tegenstander. Daarnaast is er een MULTI GAME waarbij twee Game Boys op elkaar aangesloten kunnen worden. Ook is het mogelijk de **vier speler adapter** zoals deze bij FI geleverd wordt, te gebruiken. In totaal kunnen dan vier tankbestuurders deelnemen.

In totaal zijn er vier arena's waarin de strijd zich afspeelt. In level 1, het



grasland, bevindt u zich in uw eigen dorpje. De tanks van Akuda zitten letterlijk overal, dus schiet met beleid: u wilt toch niet de buurman van zijn huis en haard ontdoen?

Level 2 speelt zich in de woestijn af. Het vijandelijk research-centrum ligt midden in de bloedhete woestijn, vijandelijke helikopters patrouilleren, de belangrijkste toegangsweg wemelt van de vijanden! Hier moet u uitzonderlijk goed opletten, het schijnt dat de vijand een nieuwe zelfregulerende robot gebruikt. In level 3 komt u in een berg grot terecht. Een waar doolhof dit, achter iedere bocht kunt u een vijand verwachten.

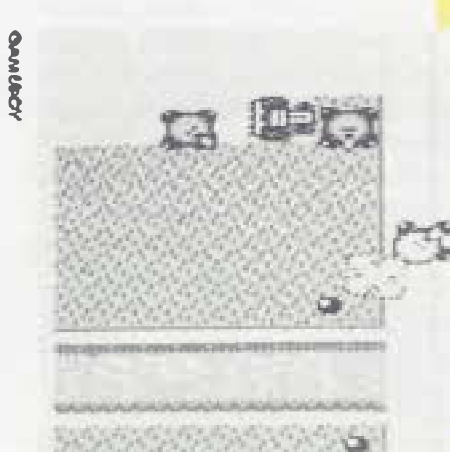
Level 4 brengt u naar de hoofdstad, de vijandelijke thuisbasis. Hier werpt de tegenstander werkelijk alles wat hij heeft in de strijd. Een niets en niemand ontziende strijd is het resultaat.

Welk spel u ook kiest, u strijdt altijd in bovenaanzicht. Uw tank kan over het gehele strijdveld bewegen en schieten met de restrictie dat de geschutstoren alleen maar met de klok mee kan draaien. Dat is even wennen, houdt er rekening mee!

In feite is *Trax* niet meer dan een recht-toe-recht-aan schietspel. Maar toch nog even anders! U beweegt in bovenaanzicht door een redelijk grote wereld waarbij de vijand uit alle hoeken en gaten kan komen. Snel reageren is wel de boodschap, het feit dat de toren alleen met de klok mee kan draaien is dan het grootste probleem. En vaak fataal, omdat het toch moeilijk blijkt de A en B-knop uit elkaar te houden.

Kijk er zelf eens naar.

Harry d'Emme





PRODUKT INFO

Fabrikaat: HAL Laboratory
Nintendo Game Boy
ƒ 89.00/BEF. 1720

NINTENDO GAMEBOY

Burger Time DeLuxe

IN *BURGER TIME* BENT U PETER PEPPER, DE CHEF-KOK IN EEN GROTE HAMBURGERTENT. UW RESTAURANT ZIT ELKE DAG WEER BOMVOL KLANTEN EN DE BUURMAN, EIGENAAR VAN DE HUTEN DOUGHNUT IS DAAR NIET ECHT HAPPY MEE. HIJ BESLUIT UW KEUKEN TE SABOTEREN.

Peter Pepper heeft een heel eigen wijze van hamburgers bereiden, de Keuringsdienst van Waren zal deze waarschijnlijk niet echt waarderen. De diverse lagen van de hamburger (brood, vlees et cetera) liggen elk op aparte verdiepingen. Deze verdiepingen zijn via ladders met elkaar verbonden. Door er over heen te lopen vallen de onderdelen één verdieping omlaag. Ligt er op die verdieping ook een laag dan valt die ook verder naar beneden. Uiteindelijk moeten alle lagen op het bord onderin het scherm gedeponeerd worden.

De buurman heeft in de keuken dolgeworden saucijzen, eieren en augurken los gelaten. Deze zitten achter Peter aan en proberen het bereiden van de hamburgers te verijdelen. Gelukkig kan Peter wel wat terug doen, hij heeft een peperbus waarmee hij peper kan strooien. De peper doet het vijandelijk voer even op tilt slaan, waardoor Peter kan passeren. Peter heeft slechts vijf peperbussen, en alhoewel er af en toe een nieuwe bus in het veld verschijnt, zult u voorzichtig moeten doseren. Een andere manier is door een tegenstander te pletten tussen twee stukken hamburger.

Aan het begin beweegt Peter zich in een kleine keuken, die slechts één scherm groot is. Hij houdt overigens van afwisseling, ieder level bevat weer een andere keuken. Naarmate u meer hamburgers produceert, gaan de winsten omhoog en kan Peter zijn keuken uitbreiden. Al snel komt u in een grote keuken terecht, die zich uitstrekt over meerdere schermen. Dan wordt het pas echt moeilijk want u kunt dan niet meer zien waar de tegenstander in de andere delen van de keuken (die u niet kunt zien) uithangt.



Op zich is Burger Time best wel een aardig spel en ik heb het zo'n tien jaar geleden dan ook met smaak op onder meer de C64 gespeeld. De Game Boy versie ziet er prachtig scherp uit, ook de muziek is leuk. Maar Data East heeft weinig of niets toegevoegd, wat Jammer is. De ouderdom van het spel valt daardoor des te meer op. Tegenwoordig zijn we beter gewend, althans we hebben liever wat meer ingewikkelde spellen. Bovendien zijn er maar 28 levels in totaal, een beetje erg weinig.

Voor mij hoeft dit niet.

Harry d'Emme

Burger Time is met twee Game Boys te spelen.

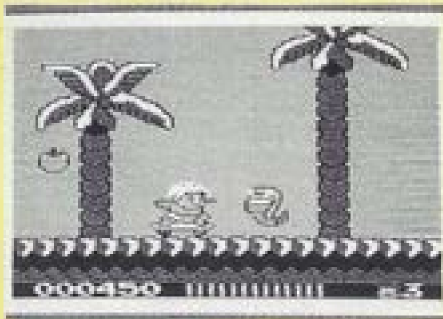
PRODUKT INFO

Fabrikaat: Data East
Nintendo Game Boy ƒ 89.00/BEF. 1720

NINTENDO GAMEBOY

The Adventure Island (Part 2)

WAAROM PART 2 TUSSEN HAAKJES STAAT, DIENT EVEN UITGELEGD TE WORDEN. ALHOEWEL DE NES VERSIE *THE ADVENTURE ISLAND - PART 2* HEET EN DE GAME BOY VERSIE EENVOUDIG *THE ADVENTURE ISLAND* BESPREKEN WE BEIDE SPELLEN TOCH GECOMBINEERD, ZE ZIJN NAMELIJK IDENTIEK.



GAMEBOY

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEEM

The Adventure Island - Part 2 lijkt sprekend op Sega's *Wonderboy*, zeker de slakken, slangen, rotsblokken en het skateboard komen uit dat spel. Ook de opbouw van het spel is identiek.

Het spel ziet er vrij goed uit, alleen de besturing heeft even wat voeten in de aarde; door knop B (de vuurknop) ingedrukt te houden kan men snel rennen/zwemmen. Wanneer men dan een tegenstander tegenkomt, wordt het even hannesen; maar het went, dat wel.
Waarom de handleiding een cheat geeft waarmee alle eilanden bereikbaar zijn is niet duidelijk. U kunt daar niets doen omdat u geen wapens kunt vinden en legt al snel het loodje.

Adventure Island - Part 2 is een aardig platformspel en in feite een *Mario* kloon. De eenvoud van de velden begon mij al snel te vervelen, in wat men doen moet zit te weinig variatie om lang te boeien.

Harry d'Emme

De schone Prinses Tara is ontvoerd en Meester Higgins gaat haar zoeken. In totaal zijn er acht eilanden welke Higgins een voor een moet bezoeken. Ieder eiland bevat een aantal provincies, elk met weer andere gevaren.

EIEREN RAPEN

Higgins begint zijn tocht zonder enig wapen maar struikelt al snel over een dinosaurus ei, dat prompt breekt. Een bijltuimelt op de grond. Gelukkig liggen de eilanden vol met dit soort eieren, waaruit Higgins de meest vreemdsoortige hulpmiddelen kan oprapen. Zoals een skateboard waarmee hij razendsnel over het eiland kan scheuren, totdat hij uiteraard per ongeluk tegen een steen of vijand opknalt. In dat geval verliest hij het board en moet lopend verder. Sommige eieren komen niet uit als Higgins ze breekt; een kleine dinosaurus wordt geboren welke Higgins onmiddellijk zal bijstaan.
In totaal zijn er vier dinosaurussen, twee daarvan kunnen springen, eentje vliegen en de vierde kan uitstekend onder water zwemmen. Ook als wapen zijn de dino's uitstekend te gebruiken, de blauwe Camptosaurus heeft een verwaarlijke staart, de rode spuwt vuur terwijl de Pteranodon de vijand met rotsblokken kan bombarderen.

Aan het eind van ieder eiland komt Higgins tegenover een schrikwekkend monster te staan. Laat echter de moed niet zakken, met een beetje hulp van uw kant is Higgins ook hiertegen opgewassen.

NINTENDO NES

NINTENDO GAMEBOY

GAME BOY

Alhoewel het spel nu *The Adventure Island* heet (en geen deel 2) is het identiek aan *Island 2* voor de NES. Dat gaat zelfs heel ver, de cheat uit de NES handleiding - die overigens niet in de Game Boy handleiding genoemd wordt! - werkt ook bij de Game Boy. Druk tijdens het titelscherm rechts links, rechts, links, A, B, A en B; een lijst van de acht eilanden verschijnt en u kunt kiezen waar u naar toe wilt gaan.
Ook de geheime velden vond ik op dezelfde plaatsen in het spel.

Voor de rest verwijs ik naar de NES recensie.

Harry d'Emme



SIN Overdrive

Adventure Island kent een behoorlijk aantal geheime velden, waar meestal forse bonussen te scoren zijn.

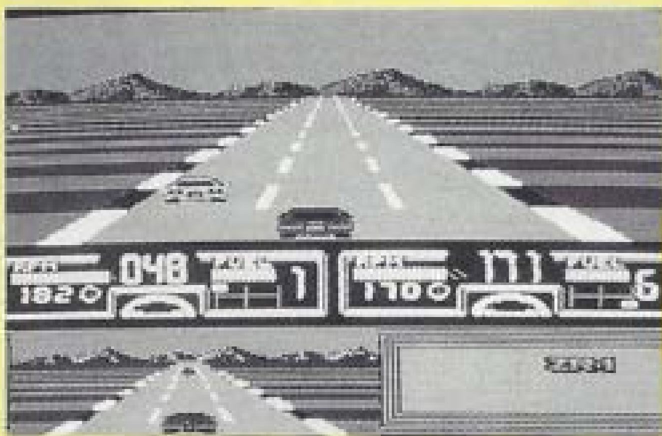
PRODUKT INFO

Fabrikant: Hudson Soft
The Adventure Island Part 2
Nintendo NES ƒ 139,00 /BEF 2865

The Adventure Island
Nintendo Game Boy ƒ 99,00 /BEF 1885

Corvette ZR-1 Challenge

WIE ZOU NIET OVER DE WEG WILLEN SCHEUREN IN EEN VAN DE FRAAISTE WAGENS OOIT GEBOUWD?



NINTENDO NES

In ZR-1 wordt aan die wens voldaan, u neemt plaats achter het stuur van een van de snelste Corvettes ooit gebouwd.
U rijdt van stad naar stad, het eerste deel van de race gaat bijvoorbeeld van Boston naar New York, een dikke 325 kilometer. U neemt het op tegen een menselijke tegenstander of tegen de computer. In dat geval kunt u voor de eerste race uit acht tegenstanders kiezen, de een nog beter dan de andere. Wint u een rit dan neemt u het tegen de volgende, moeilijkere coureur op; verliest u een rit dan moet u een stapje terug doen.

TWEE DELEN

Ieder parcours bestaat uit twee delen, eerst een zogenaamde 'drag-race' en vervolgens gaat u de snelweg op. In de 'drag-race' (2D zijaanzicht) moet u de stad zien te verlaten zonder al teveel vertraging op te lopen. Al snel komt u op de snelweg terecht waar het echte werk in 3D kan beginnen. Om de maximale topsnelheid van 200 mijl per uur te kunnen bereiken, beschikt u over zes versnellingen. Er zijn twee schermen, het hoofdscherm en het kleine scherm linksbeneden. Ligt u aan kop dan wordt uw wagen zichtbaar in het hoofdscherm, ligt u achter dan moet u het met het kleine scherm doen. Dat laatste heeft overigens wel een groot voordeel, u kunt dan namelijk in het hoofdscherm de andere weggebruikers zien aankomen zodat u zich op hun komst kunt voorbereiden.
Ook ziet u hoeveel mijl het naar de finish is. Weet u de leider in te halen dan schakelt het spel even over naar bovenaanzicht, zodat u kunt wennen aan het idee de leiding te nemen (ondertussen uiteraard even proberend de tegenstander van de weg af te drukken).

Het leek eventjes leuk totdat ik door kreeg hoe het werkte. Die 'drag-race' stelt geen flut voor, meestal spuit de tegenstander weg en verdwijnt uit beeld. Dat levert al aardig wat achterstand op want aangezien noch uw wagen noch het weggedeelte waar u bent zichtbaar is, kunt u ook de obstakels niet vermijden. Dat kost weer kostbare seconden!

Het rijden over de snelweg zou een fluitje van een dollarcent zijn, ware het niet dat! Die opnames vanuit de helikopter wanneer men de leider inhaalt zijn inderdaad handig, u kunt dan even wennen aan het feit dat u nu niet naar het kleine volgscherm maar naar het hoofdscherm moet kijken. Maar omgekeerd is dat dus niet zo! Wanneer u ingehaald wordt - en dus tweede wordt waardoor u weer naar het volgscherm terug gaat - gebeurt dat zonder enige waarschuwing. De eerste tien seconden ziet men dus de wagen van de tegenstander driftig te besturen voordat het - uiteraard VEEL TE LAAT - doordringt dat u eigenlijk weer naar het kleine scherm moet koekeloeren. Hup, weer seconden verloren; en de wedstrijd meestal ook! Wat mij betreft zijn er betere racespellen voor de Nintendo NES.

Harry d'Emme

NINTENDO NES

PRODUKT INFO

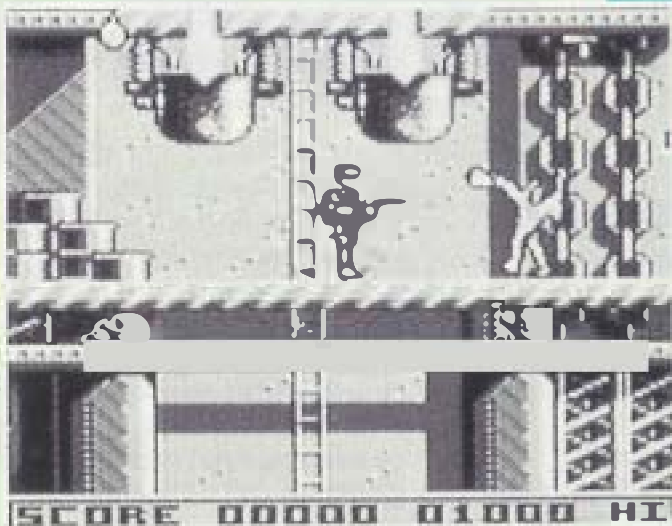
Fabrikant: Hasbro/Milton Bradley
Nintendo NES: ƒ 129,- /BEF 2598
Andere versies worden niet verwacht.

TERMINATOR 2
Judgement Day

IN *TERMINATOR 2* SPEELT ARNOLD SCHWARZENEGGER WEDEROM DE ROL VAN HALFMENSELIJKE ANDROIDE DIE UIT DE TOEKOMST TERUG KOMT OM JOHN CONNOR, DE TOEKOMSTIGE LEIDER VAN HET VERZET, TE BESCHERMEN. *TERMINATOR 2* IS EEN KEIHARDE ACTIE FILM WAARVAN LJN DE RECHTEN VERKREGEN HEEFT OM ER COMPUTERSPELLEN VAN TE MAKEN.

De overigens sterk afwijkende computerversies hebben we reeds in Hoog Spel 7, pag. 38/39 besproken, voor wie meer informatie over de film en het verhaal wil hebben verwijzen we daar naar. Doel van het spel is uiteindelijk Skynet te vernietigen. Skynet is in de verre toekomst een gigantische, zelfdenkende computer die de mensheid meedogenloos terroriseert. Dit is overigens waar tegen John Connor en de zijnen zich verzetten.

In het eerste level moeten vijf bakens in een bepaalde volgorde vernietigd worden. Vijandige androiden, landmijnen en jetfighters maken uw leven tot een hel.
Vervolgens moet u in de vesting een T-800 androide zien te vinden, dit onderdeel is een razendsnel arcade platformspel. Heeft u de T-800 gevangen genomen dan moet u hem in een puzzel-level herprogrammeren, zodat hij u kan helpen bij het beschermen van John Connor.
In het vierde level gaat u op uw Harley Davidson, slechts gewapend met een jachtgeweer op weg naar het gebouw van Cyberdyne Systems, de ontwikkelaars van Skynet. De weg is bezaaid met obstakels, deze kunt u ontwijken of opblazen. De T-1000, die terug gezonden is om u te vernietigen, achtervolgt u genadeloos in een vrachtwagen.



GAMEBOY

Skynet technologie was gebaseerd op de computer-chip en arm van de eerste terminator die naar 1984 werd terug gestuurd. Om de geschiedenis te herschrijven moet u deze voorwerpen zien te vinden. Het gehele Cyberdyne gebouw moet doorzocht worden! Het vijfde level is een gigantisch platform spel met talloze puzzels en tegenstanders. De onderdelen liggen in kluizen, welke uitsluitend met sleutelkaarten geopend kunnen worden en slechts via één route bereikt kunnen worden.
Overal in het gebouw patrouilleren bewakers met M-16 geweren.

Tot slot komt u in het zesde level in de staalfabriek terecht. Hier moet u het opnemen tegen de T-1000. U hebt alleen uw blote handen als wapens, andere wapens zult u eerst moeten vinden. De T-1000 is een verschrikkelijk tegenstander aangezien hij zich in elke gewenste vorm kan veranderen. En zelfs wanneer u denkt hem verslagen te hebben, blijt het oppassen......

In feite zijn dit zes verschillende spellen, die door het verhaal bijeengehouden worden. Op de micro-computerversies was er het nodige aan te merken, de Game Boy versie is echter grote klasse! Dit ziet er werkelijk geweldig uit en speelt ook nog eens grandioos! De actie is snel en onversneden, en waar het puzzelen is, vergt dat best wel wat van die grijze hersencellen.

Af!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: LJN
Nintendo Game Boy ƒ 99,00 / BEF 1865

Terminator 2 is eveneens leverbaar voor MS-DOS, Atari ST, Amiga en C 64. Zie ook Hoog Spel 7, pag. 38, 39. Ook is er een Nintendo NES versie.



Hasta la Vista, Baby

LITTLE NEMO
The Dream Master

AAN HET BEGIN VAN DEZE EEUW PUBLICEERDE WINSOR MCCAY *LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND*, EEN REEKS STRIPVERHALEN WELKE VOOR HET EERST IN OKTOBER 1905 VERSCHEEN. VOOR NEMO ZELF HAD MCCAY'S ZOON ROBERT MODEL GESTAAN. *LITTLE NEMO* IS HET ENIGE STRIPVERHAAL DAT OOIT TEN TOON GESTELD WERD IN HET METROPOLITAN MUSEUM OF ART IN NEW YORK. IN 1908 GING IN NEW YORK ZELFS EEN MUSICAL MET MUZIEK VAN VICTOR HERBERT IN PREMIERE GEBASEERD OP DE STRIPVERHALEN.

NINTENDO NES



In dit spel is de goede koning van Dromenland ontvoerd door de slechte koning der Nachtmerries. U zult Nemo moeten helpen de goede koning te redden en de vrede in Dromenland te herstellen.

SNOEP

Nemo krijgt van de prinses van Dromenland een zak snoep. Snoep kan op twee manieren gebruikt worden. Nemo kan ermee naar tegenstanders gooien, wanneer deze dit snoepjes opeet blaast hij een zeepbel. Zodra dit gebeurt kan Nemo dat wezen als vervoermiddel gebruiken of zelf in dat wezen veranderen. Daarnaast kunnen de snoepjes de wezens waarop u niet kunt rijden verdoven, zodat u even wat speling krijgt.

PRODUKT INFO



Fabrikant: Capcom Co. Ltd.
Nintendo NES
ƒ 139,- / BEF 2665

In 1974 heeft Andreas Landshoff Productions BV te Amsterdam een aantal Little Nemo strips - weliswaar in latere ingekleurde versies - op de markt gebracht. Reprodukties van de pagina's in hun oorspronkelijke kleuren zijn te vinden in de serie luxe heruitgaven onder de titel Little Nemo in Slumberland (Limpon), waarvan onlangs het vijfde van in totaal acht delen verscheen.

Deze stripverhalen liggen aan dit spel ten grondslag. Little Nemo is een jongetje dat in zijn dromen de meest vreemde avonturen in het vreemde droomland (Slumberland) beleeft. Ieder verhaal begint met een uitnodiging aan Nemo om naar het paleis van de koning van Dromenland te komen. Op zijn tocht naar het paleis beleeft Nemo vele avonturen in het land waar dromen werkelijkheid worden en overal het gevaar loert.

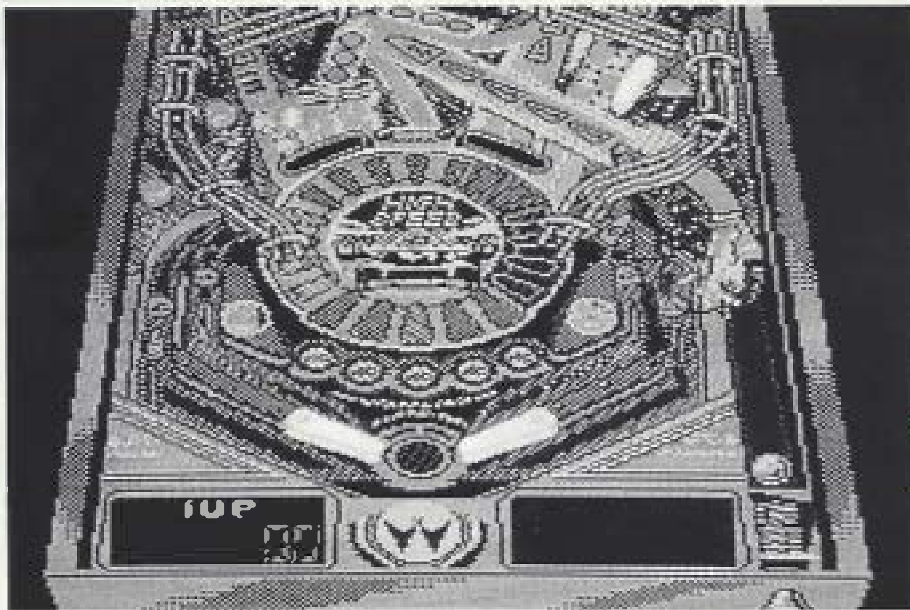
Little Nemo is een platformspel in de beste Mario-traditie. Je moet van situatie naar situatie, onderwijl de tegenstanders ontwijkend. Little Nemo lijkt op het eerste gezicht niet al te moeilijk, totdat je in de latere velden terecht komt.

Little Nemo is een spel dat de vergelijking met Mario best kan doorstaan. Moeilijk, ingewikkeld en verslavend; het is jammer dat de strips zo moeilijk te vinden zijn. Aanschaffen!

Harry d'Emme

HIGH SPEED

PINBALL-MACHINES OFTEWEL FLIPPERKASTEN, WIE HEEFT ER NOOIT ACHTER ZO'N DING GESTAAN? EEN VAN DE GROOTSTE NAMEN IN DEZE INDUSTRIE IS ONGETWIJFELD WILLIAMS, EN DE MEEST BEROEMDE KAST VAN WILLIAMS IS VOOR MENIG FLIPPERAAR *HIGH SPEED*.



NINTENDO NES

In *High Speed* staat het achtervolgen van vluchtwagens door de politie centraal. In *High Speed* werden voor het eerst gesynthetiseerde stemmen gebruikt. De mobilofoon gesprekken van de agenten werden op bepaalde momenten hoorbaar.

High Speed is een drie-flipper kast. De derde flipper zit rechtsbovenaast de uitgang van de 'snelweg'. De snelweg loopt langs de bovenrand van de kast. Wanneer de bal de snelweg verlaat kan hij, indien goed getimed, met de derde flipper de helling ('ramp') aan de linkerzijde van het scherm opgeschoten worden. Deze loopt parallel aan de snelweg langs de bovenrand van de kast. Van de helling komen ter weerszijden van het speelveld twee stalen tunnels naar beneden. Deze leveren behoorlijk wat bonuspunten op.

Door rood rijden is een geliefde bezigheid van vluchtende gangsters, dus ook in *High Speed*. Door achtereenvolgens de drie groene, dan de drie oranje en tenslotte de drie rode stoplichten te raken, staat het verkeerslicht op rood. Ga twee keer door het rode licht de helling op en de politie zal de achtervolging inzetten. De multi-bal optie (tot drie ballen tegelijk) treedt eveneens in werking.

High Speed voor de NES is geheel gelijk aan de echte kast maar heeft nog wat extra's. Zo zijn er twee subspellen, waarin u terecht kunt komen. In *Pachinko* moet u ballen over een met spijkers beslagen bord schieten, zodanig dat u vijf gaten elk met een bal vult. In *Race* moet u de tegenstanders van de race-baan af flipperen en uw eigen wagen met de kogels een schop onder de kont geven zodat hij opschiet en de wedstrijd wint.

Er staat u een aantal onaangename verrassingen te wachten, welke alleen maar mogelijk zijn door de computertechniek. Wat dacht u van zoutzuur dat uw bal oplost? Of een waterplas die de bal doet slippen? Zelfs roestvorming is mogelijk waardoor uw flippers loslaten. En dan loopt er af en toe een maniakale monteur over het veld die de kogel tot stilstand brengt en deze zelfs kan laten ontploffen! Gelukkig kunt u zich verdedigen, gewoon een kogel er tegenaan jagen. Een fikse mep op de zijkant van de kast geven helpt natuurlijk ook.

Heel wat uurtjes heb ik achter de echte *High Speed* kast doorgebracht. Nu kan ik gelukkig thuis blijven. De computer-toevoegingen zijn geinig, maar belemmeren het echte flipperen niet.

High Speed is razendsnel, uitstekend te spelen en compleet verslavend. Ik kan slechts één minpuntje bedenken; heb je na lang en hard werken eindelijk de hoogste score bereikt dan wordt deze niet onthouden wanneer je de computer uitzet.

Foei!

Absoluut verplicht!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Tradewest
Nintendo NES
ƒ 149,50/BEF. 2865

NINTENDO NES

FOUR PLAYER TENNIS

IN *FOUR PLAYER TENNIS* KUNT U ZOWEL ONDER EIGEN NAAM ALS IN DE GEDAANTE VAN DE PROFESSIONALS MARK EN NANCY AAN HET EDELE TENNIS-SPEL DEELNEMEN. SPELEN ALS MARK OF NANCY HEEFT ALS VOORDEEL DAT DEZE PRO'S IN EEN AANTAL GEVALLEN REAGEREN OP BASIS VAN HUN ERVARING, WAARDOOR U EEN STUK VLOEIENDER KUNT SPELEN.

Wanneer u zelf speelt (al dan niet onder eigen naam) dan zult u eerst het karakter en de lichamelijke kwaliteiten van uw speler moeten instellen; hieronder vallen snelheid, concentratievermogen, lenigheid en techniek. Naarmate u meer wedstrijden speelt wordt uw speler sterker en bekwamer.

U kunt enkelspellen tegen de computer of een vriend(in) spelen, ook zijn dubbelspellen met Mark en Nancy mogelijk; u kunt zelfs met vier menselijke spelers spelen, indien u de vier-speler adaptor bezit.

Wilt u deelnemen aan internationale toernooien dan zult u zich daarvoor eerst moeten kwalificeren in het Asmik Open. Wint u dit, dan kunt u deelnemen aan de Open Toernooien van Australië, Frankrijk, de Verenigde Staten en zelfs aan Wimbledon. Bij een dubbelspel kunt u zelf bepalen in welke Open u beginnen wilt.

U kunt alle mogelijke effecten geven, waarbij u uiteraard rekening houdt met de gesteldheid van de baan. Terwijl u speelt kunt u advies vragen (alleen bij enkelspel) aan Mark of Nancy, zij geven tips en juichen u toe bij een overwinning.

Het zou uiteraard jammer zijn wanneer u een sterke speler ontwikkeld hebt en deze verdwijnt wanneer u de computer uitzet. U kunt een password opvragen welke u bij een later spel weer in kunt voeren, waardoor u weer met dezelfde speler verder speelt.

Tijdens het spelen verzamelt u wonderpunten. Bij voldoende wonderpunten kunt u deze als een soort joker inzetten. Er zijn diverse effecten mogelijk zoals de wonder-lob waarbij de bal zo hoog gaat dat de tegenstander hem niet meer kan zien. Of de bal splitst zich op in nog andere ballen. Ook een supersnelle return is mogelijk, geen ontwijken aan!

NINTENDO NES

PRODUKT INFO

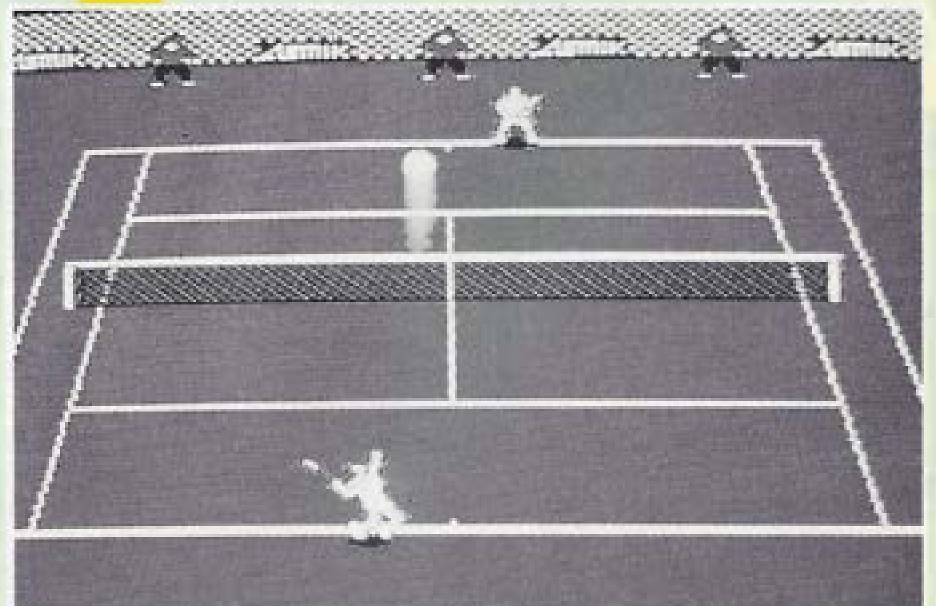
Fabrikant: Asmik
Nintendo NES ƒ 119,00/BEF. 2575

4 *Player Tennis* is een uitstekend spel voor wie van tennis houdt. Voor wie goed kijkt ziet dat dit spel ten grondslag gelegen heeft aan de Super Nintendo versie van *Super Tennis*. Het leuke is uiteraard dat je met vier spelers kunt spelen; hiervoor is wel de adapter nodig. Ook het feit dat men een speler kan ontwikkelen en deze via een 'password' weer in het spel kan brengen is leuk gevonden.

Uitstekend.

Harry d'Emme

NINTENDO NES



Super R·Type

DE MACHTEN VAN HET BOOSAARDIGE KEIZERRIJK BYDO ZIJN WEER EENS BEZIG. EN OOK DEZE KEER MOET U WEER DE STRIJD AANBINDEN TEGEN DEZE DUIVELS DIE DE AARDE WILLEN BEZETTEN. U KRIJGT DE BESCHIKKING OVER DE R-9 STARFIGHTER, HET MEEST VERVAARLIJKE WAPEN OOIT GEBOUWD.

SUPER NINTENDO

U hebt de beschikking over twee wapens, een continu vurend kanon en de laser. Deze laser is op diverse manieren te gebruiken. De vuurknop eventjes indrukken schiet een enkel schot af. Houdt u de knop ingedrukt dan wordt de laser opgeladen (de energiemeter licht blauw op), hoe langer u indrukt des te krachtiger het schot zal zijn. Houdt u de knop nóg langer ingedrukt dan wordt de energiemeter rood om vervolgens te gaan knipperen. Wanneer u nu schiet dan zal een multiple schot dat als een soort waaier over het scherm veegt, afgeschoten worden. Een tweede, uiterst effectief wapen is de Force. Wanneer u dit wapen weet te veroveren dan staat een groot aantal mogelijkheden open. De Force hecht zich aan de R-9 maar u kunt deze lanceren en vooruit sturen. Alle verticale bewegingen van uw schip worden gevolgd terwijl de Force ook schiet wanneer u schiet.

De bewapening van zowel de **R-9** als de Force kan verbeterd worden door de juiste extra's onderweg op te pikken. De meest waanzinnige laser schoten (multiples, ricocherende schoten) en wapens (hittezoekende raketten, anti-grond raketten) zijn ondermeer mogelijk.

In totaal zijn er zeven levels, waarvan een aantal identiek is aan de versie zoals we die uit de speelhallen kennen. Zo is level 2: Ruines identiek aan het eerste level van de hallenversie van *R-Type II*. Level 4: Het Ruimteschip is gelijk aan de speelhalversie maar veel groter. Level 5: Mijnenveld is gelijk aan de vierde stage uit de hallenversie, terwijl level 7: Bydo de laatste stage uit de hallenversie is.

Wat had ik veel verwacht van dit spel! En wat valt het me tegen! Er is gigantisch veel te doen maar de messcherpe actie uit bijvoorbeeld de Game Boy versie ontbreekt volledig. *Super R-Type* is ontzettend moeilijk, maar dat komt meer door de enorme hoeveelheden tegenstanders die op je afkomen dan door de snelle actie. En zeker bij een wat hogere moeilijkheidsgraad wordt het al snel onspeelbaar.

Voor wie een moeilijk schietspel wil is Super *R-Type* best wel aardig maar de ware joystick-ridder zal zich toch wat bekocht voelen. Kijk er zelf eens naar.

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Irem
Super Nintendo ƒ 149,00/BEF. 2899

Super R-Type is onder de naam R-Type leverbaar voor de Game Boy, zie voor een bespreking hiervan Hoog Spel 7, pag 36. Als R-Type II is het spel ondermeer leverbaar voor Amiga. *Zie voor een bespreking hiervan Hoog Spel 7, pag 7. Voor MSX is R-Type als 3Mb* MEGAROM te koop.

SUPER NINTENDO

Super Soccer

SUPER SOCCER IS HET EERSTE VOETBALSPEL DAT IN EUROPA VOOR DE SUPER NINTENDO UITKOMT. HET IS EEN IN 3D WEERGEGEVEN VOETBALSPEL, WAARBIJ IN DE LENGTERICHTING OP HET VELD GEKEKEN WORDT.

SUPER NINTENDO



U kunt zowel oefenen als een competitie spelen. Bij oefenen speelt u een enkele wedstrijd tegen de computer, tegen een menselijke tegenspeler of samen met een vriend(in) tegen de computer. Ook kunt u penalties oefenen. In de competitie kunt u alleen tegen de computer of samen met een vriend(in) tegen de computer spelen. Met behulp van een 'password' is het mogelijk een eerder gestarte competitie verder te spelen.

Bijna alle knoppen op het joypad worden gebruikt, waarbij de uitwerking ook nog eens afhankelijk is van de situatie op het veld (of u wel of niet in balbezit bent en dergelijke). De keeper kan door de computer gecontroleerd worden, waarbij hij altijd zijn uiterste best doet, of door uzelf bestuurd worden. In het laatste geval zijn er wel zwaar meer acties mogelijk, maar dan moet u wel goed getraind hebben.

Uiteraard zijn doelschoppen, corners, inworpen, strafschoppen enzovoorts allemaal mogelijk. En wanneer een wedstrijd in een remise eindigt wordt door middel van penalties nemen de uitslag bepaald.

Bij ernstige touten worden gele- en rode kaarten uitgedeeld, een speler kan zelfs het veld uitgestuurd worden.

Aan het begin van een wedstrijd moet u eerst bepalen voor welk land u spelen wilt; uiteraard kunt u voor Nederland uitkomen (maar wel met spelers die Van, Gavin, Hayes, Kenan, Todd, Quinn, Andy, Kipp en Jimmy heten). Daarna bepaalt u welke opstelling gehanteerd wordt: 4-3-3, 4-4-2 enzovoorts. Nadat bepaald is of de keeper door uzelf of de computer bestuurd wordt, moet u het elftal opstellen. En dan: **Kick Off**, de wedstrijd kan beginnen.

Alhoewel Pro Soccer, de Japanse versie van *Kick Off* voor de Super Famicom niet echt grandioos is, is het overduidelijk dat Human Inc. goed gekeken heeft naar dat spel. Veel van de kleine details uit Pro Soccer zijn dan ook overgenomen. De grafische weergave van *Super Soccer* is goed, maar tijdens het bewegen blijkt keer op keer dat de Super Nintendo niet echt goed in staat is dergelijke grote hoeveelheden beeld vlekkeloos te bewegen. Het beeld breekt dan ook meermalen in diverse stukken op.

Super Soccer is een aardig voetbalspel met wat missers (competitie tegen een andere speler is bijvoorbeeld niet mogelijk), dat qua snelheid beduidend beter had gemoeten. Maar dat is inherent aan de gekozen 3D weergave, zoals gezegd heeft de Super Nintendo daar moeite mee.

Wat mij betreft denk ik toch dat ik tot september op Super *Kick Off* wacht. We hebben al wat mogen spelen met een pré-produktie versie en dat speelde grandioos: vlijmscherp en verslavend. Het feit dat Super *Kick Off* niet 3D maar in bovenaanzicht is, doet wat mij betreft absoluut niets af aan de absolute superioriteit van Super *Kick Off* boven Super Soccer.

Harry d'Emme

SUPER NINTENDO

PRODUKT INFO

Fabrikant: Human Inc.
Super Nintendo ƒ 149,00/BEF. 2899

GAME GENIE

MET BEHULP VAN DE *GAME GENIE* ADAPTER IS HET MOGELIJK UW FAVORIETE NINTENDO NES SPEL TE BEINVLOEDEN. DIT REEDS GERUIME TIJD IN CANADA EN AMERIKA VERKRIJGBARE BEDRIEGERTJE HEEFT REEDS HET NODIGE STOF DOEN OPWAAIEN, ZIE OOK HET KADER.

Wat moet je nu met zoiets? Het is natuurlijk wel leuk dat je een spel kunt aanpassen, maar persoonlijk speel ik liever het spel eerst uit voordat ik ga knoeien. Ik kan me voorstellen dat sommigen de verleiding niet kunnen weerstaan en meteen maar alle opties zo kiezen dat ze zo door een spel heen wandelen. Iets wat jammer is, zo geniet je niet echt van het (duur gekochte) spel. Dat is dan ook meteen het enige puntje van kritiek op de Game Genie. Want experimenteren met codes blijkt best wel leuk te zijn, de meest vreemde en vaak zeer amusante resultaten zijn het gevolg.

Game Genie is een leuk extra voor onze hobby - computerspellen spelen - mits het met mate en gedoseerd gebruikt wordt. Wie de Game Genie gebruikt om spellen op een snelle en eenvoudige manier meester te worden doet zichzelf en het spel te kort.

Harry d'Emme

HOE?

De technische achtergrond is té ingewikkeld om in dit korte bestek uit te leggen, maar het komt er in feite op neer dat u uw Nintendo spel in de Game Genie steekt; en deze weer in uw Nintendo NES computer gaat. Na het aanzetten van uw Nintendo verschijnt niet het normale spelscherm maar het Game Genie Code Scherm. Dit bestaat uit niet meer dan een aantal letters en lege plekken, een soort 'password' scherm.
Door nu tot maximaal drie 'passwords' in te voeren kunt u het spel wijzigen of aanpassen. Het effect varieert per spel en per code.
Mogelijke effecten zijn meer - in een aantal gevallen zelfs oneindige - levens, meer energie, vertragen of versnellen van het spel, andere c.q. meer of betere wapens, beginnen op latere levels et cetera.
Sommige spellen vallen op deze manier niet uit te spelen maar het is wel een prima manier om de opbouw van zo'n spel te bekijken en te oefenen.

HANDBOEK

In het bijgeleverde handboek vindt u codes voor een tors aantal spellen. Daarnaast is het mogelijk regelmatig op de hoogte gehouden te worden van nieuw ontdekte codes en codes voor de nieuwste spellen. En natuurlijk kunt u zelf ontdekte codes inzenden zodat deze gepubliceerd kunnen worden. Dat is namelijk het leuke van de Game Genie u kunt zelf gaan zitten experimenteren en dan nog succes hebben ook. Een deel van de handleiding is zelfs aan dit zelf programmeren gewijd met een aantal zeer nuttige tips daaromtrent.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Camerica
Nintendo NES ƒ 169,00/BEF. 3279

Game Genie zal ook voor Game Boy, Super Nintendo, Sega Mega Drive, Master systeem en Game Gear leverbaar worden.





DAVID & GOLIATH

Aan de Game Genie zitten heel wat smakelijke verhalen verbonden, al is het alleen maar de strijd tussen David Codemasters - het befaamde Engelse budget softwarehuis - en Goliath Nintendo. Het is een gecompliceerd verhaal, mede door het juridisch steekspel en de technopraat, maar leuk blijft het.

Het begon allemaal in 1989, op de Consumer Electronics Show in Las Vegas. David Darling, directeur bij Codemasters, trok de stoute schoenen aan en ging bij de gigant Nintendo op bezoek om het ontwikkelen van Nintendo spellen te bespreken. Hij kwam niet verder dan de voordeur.... en die werd nog in zijn gezicht dicht geslagen ook.
Darling vertelt dat hij behoorlijk pissig werd door die houding, dit hoefde hij toch niet op zich te laten zitten? In plaats van wederom contact met de gigant op te nemen zon David op wraak.

De Nintendo markt was (en is overigens nog steeds) de grootste markt ter wereld en Darling (en dus Codemasters) wilde daarvan een graantje meepikken. Een tijdlang werd er bij de familie Darling (David heeft een broer, de mededirecteur, Pa Jim Darling heeft het commerciële reilen en zeilen onder controle - beweert hij! En moeders Abigal is ook druk in het bedrijl) gedubt en gepiekerd over het ideale spel, totdat men besefte dat het helemaal geen spel hoefde te zijn! Over de hele wereld zijn poke's en cheats populair (zie Dr. Stickie maar) en veel spelers willen maar al te graag invloed uitoefenen op het spel dat ze spelen. Maar iedereen dacht dat dat bij spelcomputers niet kon.
De Darlings vonden een oplossing, in plaats van te knoeien met de computer of de spelcassette werd een adapter ontwikkeld die de informatiestroom tussen spelcassette en computer afvangt en eventueel wijzigt: De Game Genie was geboren!

VOOR DE RECHTER

Darling was ervan overtuigd dat er geen inbreuk op Nintendo patent en gemaakt werd, maar hij was er evenzeer van overtuigd dat Nintendo Codemasters voor het gerecht zou slepen. In die tijd was Nintendo met name in Amerika behoorlijk druk met rechtszaken op velerlei gebied. Maar Codemasters ging door en sloot een verdrag af met de Canadese verkooporganisatie Camerica voor de verkoop in Canada. In juni 1990 werd de Galoob organisatie - grote speelgoedjongens in de States - in de arm genomen om het op te nemen tegen Goliath Nintendo van Amerika.

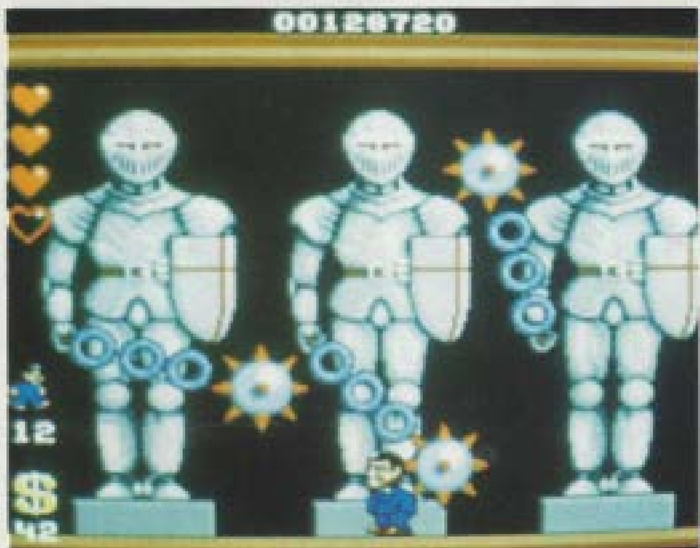
Nintendo begon een rechtszaak tegen Galoob, volgens hen maakte de Game Genie inbreuk op bepaalde patenten. Nintendo won en de Game Genie moest uit de handel genomen worden.
Volgens Darling verloor Galoob het proces omdat hun advocaten absoluut niet wisten waar ze het over hadden en hadden ze er een complete zooi van gemaakt. Nieuwe advocaten werden aangetrokken, een nieuw proces begon en deze keer won Galoob. De Game Genie mocht eindelijk verkocht worden, we hebben het nu over augustus 1991! Tot op heden zijn er in Amerika al meer dan 1.000.000 Game Genies verkocht!

Het heeft er overigens nog even naar uitgezien dat de naam Game Genie niet gebruikt mocht worden in Europa. Het Deense bedrijf Viglen heeft de naam Genie gepatenteerd, maar dat schijnt inmiddels opgelost te zijn.

JEUGDSENTIMENT EN MEER WANHOOP

Addams Family

IK BEN VERRUKT. MIJN SPELLETJESTHERAPEUT HEEFT DIT KEER IETS PRACHTIGS OPGESTUURD. EEN FLOPPY VOL JEUGDSENTIMENT. HET PLATFORMSPEL THE ADDAMS FAMILY. IN DE TIJD DAT IK NOG IN PLOOIROK, MET TWEE STAARTJES EN EEN STEP VOOR HET HUIS SPEELDE KEEK IK ER AL NAAR. TENMINSTE, NAAR DE TV-VERSIE DAN. DAT WAS NOG IN DE PERIODE DAT MIJN MOEDER HET HELEMAAL VOOR HET ZEGGEN HAD. VANDAAR DIE PLOOIROK EN STAARTJES. DAT ZAL ME NU NIET MEER GEBEUREN.



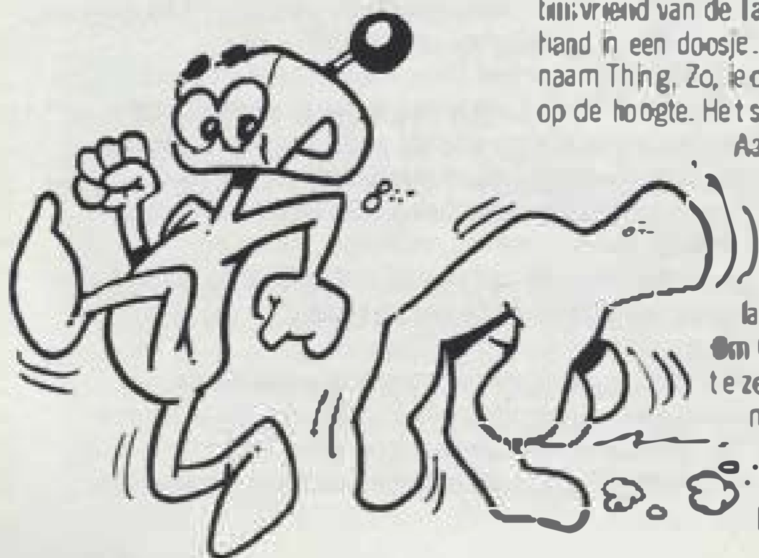
AMIGA

VOOR INSIDERS

Plooirokken en staartjes heb ik voorgoed uit mijn leven gebannen. De Addams Family niet. Daar heb ik tot de dag van vandaag een warm plekje voor in mijn hart gehouden. Met kinderlijk genoegen knip ik achter mijn Amiga en het flopje verdwijnt in de gleuf. Het is net of mijn computer tevreden boert als hij het schijfje inslikt. Je gaat je ook van alles en nog wat inbeelden.
Het vertrouwde Addams Family muziekje, dat met die knippende vingers voor insiders, schalt door de ruimte. In de handleiding lees ik dat ik voor vader Addams, Gomez, speel. Dat is een man met van dat geplakte haar, zo'n iel snorretje en na twintig jaar huwelijk is hij nog steeds zeer verliefd en blij met zijn vrouw Morticia.
Morticia is een donkere smalle dame die in een soort kokerjurk door het nachtmerrie-achtige huis van de Addams Family waart. Haar grote hobby is de rozen van de stelen knippen. Ze kweekte tenslotte alleen om de stekels en niet om die mufte bloemen. Zo is het hele gezin Addams. Tegen de draad in en juist dáárom vond ik het vroeger zo leuk.

FRANKENSTEINLOOK

Ik heb goede herinneringen aan een beetje debielige man in een jurk, oom Fester. Ik herinner me vaag de oude opoe Granny en een griezelige Frankensteinlook-butler, Lurch. De Addamsjes hebben zoals ieder ander gezin twee kinderen. Een jongetje Pugsley en een meisje Wednesday. Het enige échte afwijkende is de huisvriend van de familie. Dat is een hand in een doosje. En luistert naar de naam Thing. Zo, iedereen is volledig op de hoogte. Het spel kan beginnen.



Aartsvijandin van de familie, Abigail Craven, heeft haar zinnen op het enorme familiefortuin gezet. Om Gomez onder druk te zetten heeft ze maar meteen alle familieleden ontvoerd en ergens in huis opgesloten.
Gomez wil niet zonder meer zijn kapitaal afstaan en besluit zijn familieleden zelf te bevrijden. Natuurlijk zitten ze allemaal op een andere plek verborgen. Even iets opzoeken in het huis van de Addams is een heksenklus. Het huis telt, vooral in de spelversie, een oneindig aantal gangen en kamers. Dat is nog niet zo erg, maar Gomez wordt aangevallen door alle rotzooi en al het ongedierte dat zich de afgelopen decennia in het huis heeft opgehoopt. Morticia is een hele bijzondere vrouw, maar opruimen of schoonmaken doet ze nooit. De butler Lurch wordt vooral gebruikt om ongenode gasten af te schrikken. Kortom, het is een bende. Zelfs Rent-o-Kil zou ervoor terugschrikken. Het is waarschijnlijk makkelijker om een speld in een hooiberg te vinden dan één familielid in dit huis, maar goed. Dit soort spelletjes grenst toch altijd aan het onmogelijke of aan de complete waanzin.

DE BOOM IN

Ik schik me makkelijk in de rol van liefhebbende huisvader en ik begeef me naar de hal van de Addams residentie. Op zoek naar mijn kinderen, broer, vrouw en schoonmoeder. De hal telt zeven deuren die alle zeven naar een ander deel van het immense huis leiden.
Ik krijg als hint mee dat ik het beste bij een boom kan beginnen. Dat is vrij makkelijk want er is maar één boom. 'De Oude Boom'. Een van de deuren leidt naar die oude boom. Ik kan de boom in, letterlijk, want het is een holle boom. Of ik kan de boom in, omhoog. Wat ik ook doe ik ga de boom in. Dan maar omhoog. Ik sluit al vrij snel op een gevaarlijke vogel. Het is type 'Killerbird' en groot genoeg om Tineke de Nooy of Rita Corita mee te torsen. Met een schrale Gomez heeft het dier dus zeker geen problemen. Oppassen voor dat monster. Ik kan het beest verslaan door het een keer of wat op de kop te springen. Dat valt niet mee, want hij of zij kan vliegen en ik niet. Het is een kwestie van oefening om dat beest eronder te krijgen. Maar uiteindelijk lukt het. Jippie!

HOPELOOS

Het is nu een paar dagen later. Mijn liefde voor de familieleden is behoorlijk bekoeld. Ik voel me ontmoedigd en genept. Ik dwaal dag in dag uit door het huis en af en toe vind ik een spoortje van een van mijn naasten die hier 'kort geleden' voorbij moet zijn gekomen. Wat ik net zei over die 'speld in de hooiberg' neem ik helemaal terug. Die vergelijking gaat hartstikke mank. Dat is nog wel te doen. Dit is HOPELOOS. Ik wil niemand ontmoedigen, maar het heeft meer iets van een 'amoebe zoeken in de Stille Zuidzee'. En dan druk ik me nog zwak uit.

Annet Mierink

PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Amiga: ƒ 89,50 / Bef 1739
Atari ST: ƒ 89,50 / Bef 1739
C64 Cass: ƒ 39,95 / Bef 779
C64 Disc: ƒ 59,50 / Bef 1159

Versies voor Nintendo NES, Super Nintendo en Gamegear zijn al aangekondigd.

AMIGA



GATEWAY

Gateway is behoorlijk pittig. Gelukkig zorgen de eenvoudige bediening en de woordenlijsten ervoor dat u het Engels niet perfect hoeft te beheersen.
Gateway is niet onoplosbaar, maar wel moeilijk. Eindelijk weer eens, zou ik willen beweren...

De mooie plaatjes, muziek en geluidseffecten maken het spelen zeer aangenaam.

Jan Willem van Riet

GATEWAY IS HET MEESTGELEZEN BOEK VAN DE BEKENDE SCIENCE FICTION SCHRIJVER FREDERIK POHL. REDEN GENOEG VOOR LEGEND OM, NA DE FANTASY EXTRAVAGANZA'S VAN SPELLCASTING 101 EN 201, ER EEN SPEL AAN TE WIJDEN.

Gateway speelt zich af op een ruimtestation ergens in ons zonnestelsel. Dit station is achtergelaten door een buitenaards ras, dat het onze technologisch ver vooruit was. Ze beschikten onder andere over een zogenaamde FTL-motor (FTL = Faster Than Light = Sneller Dan Licht). De ontdekking van dit station vormt de basis voor een zeer snelle vooruitgang van de menselijke techoologie. Er zijn echter een aantal probleempjes. De Heechee - zo heette dat ras - spraken en schreven nou niet echt een taal waar we een touw aan vast kunnen knopen. Ook hebben hun motoren de neiging om nogal te exploderen als ze opengemaakt worden.

De FTL technologie blijft dan ook onbereikbaar voor de mensheid en willen we gebruik maken van de Heechee technologie, dan moeten we van hun ruimteschepen gebruik maken. Gelukkig staan er een paar honderd op het ruimtestation. Omdat we ook nog steeds de geschreven taal van de Heechee niet hebben ontcijferd, kunnen we de instrumenten - en dus ook de koersinstelling - niet lezen. Dus wat doen we? Kort en goed komt het hier op neer: u gaat in een ruimteschip zitten, u drukt op vijf willekeurige toetsen, u drukt op een grote rode startknop en
Kaboeemmmm.
U heeft pech, u probeert een zon uit zijn baan te koppen. Slechts één op de honderd piloten heeft geluk, hij vindt een planeet waar de Heechee beschaving een aantal voorwerpen heeft achtergelaten. Deze paar gelukkigen worden stinkend rijk en dat maakt het de moeite waard om het risico te nemen.

In Gateway bent u zo'n verkenner. U heeft een loterij gewonnen, die een enkeltje naar het ruimtestation als hoofdprijs had. U mag dus uw geluk gaan proberen in het opsporen van belangrijke Heechee voorwerpen.

OPBOUW

Gateway is een tekstgeoriënteerd avontuur: de belangrijkste methode die u heeft om met het programma te communiceren is via tekst. U kunt deze tekst gewoon intypen, rechtsonder in ziet u dan verschijnen wat u schrijft. Boven de tekst ziet u een plaatje van de ruimte waar u zich op dit moment bevindt. Daarnaast ziet u een windroos, met daarop aangegeven welke kanten u op kunt, en een aantal menukeuzes. Links bevinden zich twee lijstjes met woorden. Het linkerlijstje bevat alle werkwoorden die u nodig heeft om het spel op te kunnen lossen, en het rechterlijstje bevat alle voorwerpen die u op dit moment kunt gebruiken. Dus niet alleen de voorwerpen die in een ruimte aanwezig zijn, maar ook de zaken die u op zak heeft.



MS-DOS

U kunt ook anders te werk gaan. U kunt met de muis eerst op een werkwoord klikken en daarna op een voorwerp. Deze twee woorden verschijnen nu in het typevenster. Klikt u nu op de menukeuze 'Do', dan zal het programma proberen om deze zaken uit te voeren. Als zelfs deze inspanning u teveel is, of als u domweg niet weet hoe een bepaald voorwerp heet, dan is er nog een derde manier om te communiceren met het programma. U kunt met de muiscursor ook op het plaatje wijzen. Klikt u één keer, dan kijkt u naar het aangewezen voorwerp, klikt u twee keer dan zal het programma de meest voor de hand liggende actie proberen uit te voeren. Bijvoorbeeld het openen van een deur, of het indrukken van een knop.

Voor de puristen is er overigens de mogelijkheid om de lijstjes uit te schakelen. Dan is de gehele onderste helft helemaal beschikbaar voor ingevoerde tekst.

Op sommige, belangrijke plaatsen in het spel verschijnen er plaatjes die het hele scherm in beslag nemen. Bij sommige schermen kunt u dan een knop indrukken of een vraag beantwoorden, andere zijn alleen voor de sfeer bedoeld. Het grootste deel van de schermen die er voor de sfeer zijn ingebouwd zijn overigens voorzien van animaties (bewegende voorwerpen). Zo ziet u bijvoorbeeld een prachtig panorama van het ruimtestation als u opstijgt of landt.

Gateway bevat Realsound; dit is een systeem, waarbij geluidseffecten weergegeven worden door de speaker van de PC. Deze geluidseffecten zijn zeer realistisch en lijken in het geheel niet meer op de Piep van vroeger.

Moeilijk, moeilijk, moeilijk!
Gateway is zeker geen adventure voor de argeloze beginner. Nu staat Legend bekend om de hoge moeilijkheidsgraad - kijk maar naar Spellcasting 101 en 201 - maar deze keer hebben ze zichzelf weten te overtreffen.

Perfect!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Legend
MS-DOS ƒ 139,50/ BEF. 2699

Video: CGA/MCGA/EGA/VGA/SVGA
Audio: SoundBlaster/Thunderboard/AdLib/Roland MT32
Systeemeisen: 640K, harddisk

Gateway word op HD diskettes geleverd. Andere versies worden niet ontwikkeld.

The Dark Queen of Krynn

In 1984 verscheen de eerste reeks verhalen uit de Dragonlance Saga, geschreven door Tracy Hickman en Margaret Weis. Hierin wordt verhaald van een groep van zes wezens die samen geweldige avonturen beleven en uiteindelijk de boze koningin verslaan.
Op zich niet echt bijzonder, maar dit boek had wat pré's. Ten eerste was het verhaal niet zelf verzonnen maar gebaseerd op een AD&D rollenspel. TSR Inc, de bedenkers van de regels van deze spellen, had het thema van dit boek oorspronkelijk als spel bedoeld. Het tweede bijzondere is dat dit boek gezien wordt als een van de meesterwerken van de moderne fantasy-literatuur. De figuren van Tasslehof en Flint staan op hetzelfde niveau als Bilbo en Golem uit In de ban van de ring.

Na de computerspellen gebaseerd op de regels van AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) was een spel rondom het land Krynn onvermijdelijk. Het eerste deel *Champions of Krynn* verscheen dan ook in 1990. Alle bekende figuren en situaties uit de RPG's zijn hierin aanwezig. Na in 1991 het tweede deel *Death Knights of Krynn* is er nu dan *Dark Queen of Krynn*. Net als in het oorspronkelijke verhaal is het de bedoeling om de dienares van de godin van het kwaad te verslaan.

Omdat het spel zich houdt aan de conventies van AD&D kan er met betrekking tot wat de karakters kunnen, van een spelniveau gesproken worden. Zoals welke toverspreuken kennen ze, welke wapens mogen ze gebruiken, hoe goed kunnen ze inbreken en dergelijke. Karakters in AD&D spellen hebben attributen als kracht, intelligentie, handigheid et cetera.
Het niveau van de vorige twee spellen heeft er toe geleid dat de zes karakters die uit de vorige spellen zijn te importeren van het elfde niveau zijn. Ook wanneer u zes nieuwe karakters creëert zijn deze al van het elfde niveau.
Hoe hoger het niveau, hoe beter de attributen en de eigenschappen die op deze attributen gebaseerd zijn. Bij eigenschappen moet u denken aan zaken als hoe makkelijk raak ik de tegenstander als ik sla of hoeveel kans heb ik om een slot open te maken zonder een val in werking te doen treden.

De regels van AD&D zijn inmiddels zover geëvolueerd dat het al een hele kunst is om ze allemaal te kennen. Zo heeft u niet alleen de beschikking over priesters, maar u moet ook nog bepalen tot welke religieuze orde ze behoren. De maan heeft invloed op diverse dingen en karakters reageren verschillend afhankelijk van hun instelling (welke goed, slecht of neutraal kan zijn).

Het scherm is onderverdeeld in drie vlakken. Linksboven ziet u de wereld alsof u zelf het eerste karakter van de groep bent. Hier verschijnen ook plaatjes van wezens die u ontmoet, of ze u nu vriendelijk of vijandig gezind zijn. Zijn ze u vriendelijk gezind, dan ontstaat een conversatie, bij vijandige creaturen mag u drie keer raden.
Rechtsboven ziet u de namen van de karakters van uw groep met een tweetal belangrijke kenmerken: wapenrusting en levenspunten. Aan de hand hiervan kunt u bepalen wie het beste voorop kan lopen en wie er beschermd moet worden.
Onderin het scherm is een vijftal regels opengelaten voor tekst. Hier komen conversaties en beschrijvingen van de omgeving in te staan. Helemaal onderin tenslotte, is ruimte voor een menubalk. Hier staan zaken vermeld als maak een kamp, bekijk een karakter, onderzoek de omgeving en dergelijke.

Zoals uit bovenstaande mag blijken zijn niet alle wezens in Krynn u welgevallig. Sterker nog, hoe verder u het land intrekt, des te irritanter de monsters worden. U kunt het dus niet vermijden



dat u moet vechten. Op het moment dat een gevecht uitbreekt wordt het scherm opgesplitst. Het linker deel bevat een bovenaanzicht van de gevechtsruimte, u ziet uw zes groepsleden en de wezens waar u tegen gaat vechten. Rechts staan gegevens over de diverse wezens.
Het vechten gaat in beurten. Elk wezen heeft een bepaalde bewegingssnelheid, welke ondermeer afhangt van het soort wezen en de wapenrusting. Het snelste wezen is als eerste aan de beurt. Afhankelijk van het soort wezen, voert hij nu een actie uit. Dit kan verschillen van het doen van een toverspreuk tot het er op los hakken met een groot tweehandig zwaard. Is het gevecht succesvol afgerond, dan is er buit te verdelen. Deze bestaat uit de wapenrusting en wapens der overwonnenen plus het geld dat ze bij zich droegen.

Na een gevecht bestaat de mogelijkheid om kamp te maken. In dit kamp kunnen de wonden genezen worden door te rusten of door de hulp in te schakelen van eventueel aanwezige priesters. Ook kunnen diverse spelvariabelen, zoals snelheid, kleur en geluid ingesteld worden.



PRODUKT INFO

Fabrikant: SSI
MS-DOS ƒ 119,- /BEF. 2299
Video: EGA/VGA
Audio: AdLib/Roland/SoundBlaster/Thunderboard
Systeemeisen: 640K RAM, 286 12Mhz of beter, HD drive

Een Amiga versie wordt eind van dit jaar verwacht.

DQK is geen sensationele verbetering van de voorgaande spellen. De plaatjes zijn weer wat mooier, de geluiden beter en de laatste kleine moeilijkheden zijn uit de besturing gehaald. Het is nu bijvoorbeeld mogelijk om karakters in één keer te genezen en het spel begrijpt dat je het grootste deel van de tijd rondloopt. De aantrekkingskracht van het spel is dan ook voornamelijk dat het een vervolg is. Heeft u de eerste delen gespeeld, dan zult u ongetwijfeld DQK ook willen spelen. Het niveau van het spel van het elfde tot het veertigste(!) is zeer hoog. Het is dus geen spel voor beginners, maar de gevorderde RPG-speler kan er zijn hart aan ophalen. Al was het alleen maar aan de nieuwe schare monsters die is toegevoegd.

Uitsluitend voor de doorgewinterde liefhebber!

Jan Willem van Riel

computercollectief

microcomputer tijdschriften boeken en software

nu ook alles bij: FIO BOEKEN en SOFTWARE
Oosterkade 9, 9711 RS Groningen
tel: 050-123 451 fax: 050-131 010
in BELGIE : COMPUTERWINKELTJE MECHELEN
H Sabbestr 39, tel:015-206645 fax:207332
en COMPUTERWINKELTJE BRUGGE
Moerkerksesteenweg 241, fax:050-361655

COMPUTERBOEKEN Top 30 Augustus 1992

Werken met WordPerfect 5.1 (Bocke) .. 69
Basishandleiding WordPerfect 5.1 (BIJ) 15
Kleine WordPerfect 5.1 Gids (ACA) . 19,50
*Vliegen boven Europa met FS 4 (DDW) 34,90
Leidraad DOS 5 Introductie (WSO)... 14,95
Basishandleiding DOS 5 (BIJ) 15
Basishandleiding DrawPerfect 1.1 (BIJ) 15
Basishandleiding WordPerfect Windows 15
Leidraad DOS 5 Geheugenbeheer (WSO) 14.95
Basishandleiding Windows (BIJ) 15

Eye of the Beholder II Clue Book (SSI) 35
Leidraad Geheugenmanagement 386/486 14,95
*InfoWorld Windows 3.1 Secrets 99
Basiscursus MS-DOS 5 (ACA) 29,50
Werken met WordPerfect 5.1 NL (ACA) 99,50
*Falcon 3.0 Air Combat (MCG) 49
Werken met DR DOS 6.0 (SYB) 49
*Leidraad Windows 3.1 NL (WSO) 19,95
*Werken met de Sound Blaster (SYB) ... 69
Werken met Excel 3.0 NL (SYBEX) 89

Het Corel Draw 2.0 Handboek (ADB) . 59,50
Basiscursus WordPerfect 5.1 NL (ACA) 29
Basishandleiding Lotus 1-2-3 - 3 (BIJ) 15
Basishandleiding Lotus 1-2-3 - 2 (BIJ) 15
ATARI Profibuch ST-STE-TT 99
Grote MS-Flight Simulator 4.0 Boek 39,90
Official Adobe Photoshop Handbook ... 69
Using Word For Windows 2 65
Basiscursus dBASE IV 1.1 (ACA) 29,50
Werken met CorelDRAW 2.0 (SYBn) 69

Nieuw binnengekomen (*) en actuele boeken

DOS 5, OS/2, Windows 3.1
*Werken met DOS 5 NL 89,50
*Writing MS-DOS Device Drivers 79
*Dvorak's Inside Track to DOS . 99
*DOS 5 (Alfred Glossbrenner) . 99
*Van Wolverton's Guide to DOS 5 49
*Ultieme DOS 5 Geheugenbeheer 49,90
*Memory Management for all of us 79
*Inside OS/2 2.0 89
*Basiscursus MS-Windows 3.1NL 29,90
*Ultieme Windows 3.1 NL Boek 79,90
*PC-Cursus Windows 3.1 NL 49
*Undocumented Windows (3.0) ... 75
*Programming in Windows 3.1 ... 99
*Windows 3.1 Programmer's Refer. 99
*Networking Windows 69

Programmeertalen
*.ASM: gastruct. assembly 59
*Praktijkboek Visual Basic .. 44,50
Advanced Visual Basic 99
*Algorithms in C++ 99
*Serial Communications C & C++ 119
*Borland C++ Programming, 2nd Ed 99
*Programmeren met Borland C++ 3 98
*Using Microsoft C/C++ 7.0 79

Macintosh
*MacWorld Music & Sound Bible . 89
*MacWorld Networking Handbook . 79
*Using ClarisWorks 59
*Using Excel 4 for the Mac 69

CAD
*AutoCAD Release 12 Quick Ref . 25
*MicroStation 3D Book 99

Databases, Graphics
*dBASE IV 1.5 Handbook 79
*Using dBASE 1.5 69
*Straley Seminars: Clipper 5.0. 89
*Advanced Clipper 119
*Programming FoxPro 2.0 99
*Werken met SuperBase 4 Windows 69
*Basiscursus Objectvision ... 29,50
*Werken met ObjectVision 2.0 .. 58

Spreadsheets, WordProcessors, DTP
*Lotus Guide to LotusWorks 3 .. 69
*Grote Works for Windows Boek 79,90
*Using MS-Works for Windows ... 65
*Using Excel 4 for Windows 79
*Using 1-2-3 Release 2.4 79
*Using Quattro Pro 4 69
*Ultieme Word 2 Windows Boek 59,90
*Werken met Word 2 voor Windows 49
*Using WordStar 7.0 59
*Learn MS-Publisher Fast! 45
*Using Venture Publisher 4 79

Utilities, Games, Netwerken
*Werken met Norton Utilities6 62,50
*Using Norton Desktop Windows 2 69
*Indiana Jones Fate Atl. Hintb 35
*NetWare: Professional Reference 99
*Lotus Notes At Work 65

NIEUW BINNENGEKOMEN(*) EN ACTUELE SOFTWARE (inclusief BTW)

Amiga
*AudioMaster IV 229
*Civilization 119
*Covert Action 119
*DUNE 99
*EPIC 99
*Knights of the Sky ... 119
*Links 119
*Prince of Persia 89
*Space Quest I SCI 119
*Striker 89

Mac
*Excel 4.0 899
*Wordperfect Mac 2.1 UK 799
*MacTools Deluxe 2.0 .. 279
*Hellcats over Pacific. 169
*Red Baron 119
*Scenery Upgrade I FS.4 69
*Heart of China 119

ST
*Pacific Islands 99
*Ultima VI 99

PC TOEBEHOREN
Miracle Piano Teaching 999
VideoBlaster 999
SoundBlaster MultiMedia
Upgrade Kit Extern . 1949
Thrustmaster flight c. 279
Thrustmaster Weapon c. 279
*Microswitch SerialMouse 30
GameCard III Automatic 129

** NIEUW voor FS 4.0 *****
SCENERY DISK NEDERLAND 99
alle vliegvelden. Alleen
Flightsimulator nodig!

PC SOFTWARE TOP 20
Falcon 3.0 169
Sound,Graphics Upgrade 99
Scenery Disk Europe .. 59
UPDATE Windows 3.1 UK 169
*Scenery Disk Nederland 99
UPDATE Windows 3.1 NL 229
Civilization 139
Cuisine 2.11 39,95
Flightsimulator 4.0 .. 129
QEMM 386 6.02 179

*Turbo C++ 3.0 for DOS 159
Aircraft/Scenery Design 89
Bodyworks 179
MoreFonts 3.0 329
Taal/Rekenen Lesmaker 69
Ultima VII 119
Stacker 2.0 Int 349
SimCity+Populous 99
DreamMaster 3000 DOS . 119
Eye of the Beholder II 119

PC CD ROM software
Time Table of History .359
*REALMS 119
*Shareware Bonanza 189
*360 Compilation 189
*King's Quest V 149

PC toepassingen (incl BTW):
*Autodesk Home Series:
HOME 149
KITCHEN 149
LANDSCAPE 149
*BIBLION 1.2 59,50
*BLINKER 2.0 699
CHAOS: The Software .. 149
*Chemistry Works 169
*DavidINDER Reeks:
KLOKJE 49,50
MUNTJE 49,50
SOMMETJE 49,50
Excel 4.0 for Windows 949
*KiJaak for Windows ... 599
*Kid Pix for Windows .. 139
PC Globe 5.0 169
ProComm Plus for Windows329
*PowerPoint 3.0 Windows 999
*WordPerfect Works UK . 299
SafetyPIN 35

PC utilities (incl BTW):
*Bitstream Make-Up 329
*FaceLift 2.0 Windows . 229
*FastLynx 2.0 349
*Icon Do-It (win 3.1 c.) 79
*MenuWorks Total Security379
*Norton DeskTop DOS .. 319
Norton DeskTop Win 2.0 299
PrintCache 3.0 399
Typecase (130 TrueType) 279
SuperPrint 2.2 UP 349
*SuperStor 2.0 269

PC talen (incl BTW):
*Sourcer 4.5 359
Q+E Database/VB 249
Turbo C++ 3.1 Windows 239
*Turbo Pascal 1.5 Windows399

PC games (incl BTW):
*Air Bucks 119
*Airport & Facility
Directory tot FS 4 ... 69
Aces of the Pacific ... 139
*Carl Lewis Challenge .. 119
*Dagger of Amon Ra 129
*Dark Queen of Krynn ... 109
*Dark Seed 129
*Free D.C.! 119
*FS-Pro for FS 4/A&SD .. 99
*Gateway (Frederik Pohl) 119
*GrandMaster Chess 119
*Hardball 3 119
*Heroes of the 357th ... 119
*Hong Kong Mahjong Pro . 99
*Indiana Jones and the
Fate of Atlantis 139
*Ishar 99
*Lord of the Kings II .. 119
*Omar Sharif's Bridge .. 129
*PGA Tour Golf Windows . 139
*PowerMonger 119
*Riempact 99
*Sailsimulator 1.3s 189
*Scenery Enhancement
Editor for FS4/SGAD .. 99
*Shadowlands 99

Winkel open van dinsdag t/m zaterdag tussen 10 en 5 (maandag gesloten)
Alle prijzen zijn inclusief BTW - verzendkosten f 6,- per bestelling

Vraag onze GRATIS ZOMERCATALOGUS aan! *
* We sturen hem GRATIS toe als je ons een *
* kaartje stuurt met je naam en adres. *
* Vermeld tevens: 'HOOG SPEL' *

Amstel 312 (hoek Carre) 1017 AP Amsterdam Fax (020) 22 66 68 Postbank 4475158 NMB 697915646

prijswijzigingen voorbehouden - LET OP: ons faxnummer is nu 622 6668   dealer aanvragen welkom

GOBLIIINS

BENT U DE SNELLE WERELD VAN DE ARCADE SPELLEN MOE EN HEEFT U HET NA HET HONDERDSTE STRATEGIESPEL ALLEMAAL WEL GEZIEN, DAN IS GOBLIIINS ZEKER IETS VOOR U.

Gobliiins is een puzzelspel. U bestuurt drie goblins (kabouters) die gezamenlijk een gevaarlijke tocht moeten maken, hun koning is namelijk betoverd. Door 22 raadsels op te lossen, die onder andere bestaan uit het vinden van de boze tovenaar, moet u hem van deze vloek bevrijden.

Het spel is opgebouwd in schermen. Elk scherm bevat een aantal raadsels die opgelost moeten worden voordat u verder kunt naar het volgende scherm. Om deze raadsels op te lossen heeft u de beschikking over de speciale handigheden van elk van de drie goblins. Een van hen kan voorwerpen slaan en in touwen en dergelijke klimmen. De tweede kan dingen oppakken en gebruiken en de derde bezit toverkracht. Deze toverkracht heeft twee verschillende uitwerkingen; het kan als een soort vuurbal dingen op afstand raken, bovendien kan het tovenaartje voorwerpen van vorm doen veranderen.



Zo ziet u in het eerste scherm een boom, het huis van de boze tovenaar en een stenen poort met daarop de kop van een stier. U laat nu de agressieve goblin tegen de poort slaan. Van schrik laat de stierekop een van zijn hoorns vallen. Deze pakt u op met de tweede goblin en u laat hem deze hoorn gebruiken. De daarop volgende hoornstoot zorgt er voor dat er een tak uit de boom valt. Tenslotte laat u de tovenaar zijn veranderingsmagie toepassen op de tak, welke verandert in een pikhouweel. Nu verschijnt een klein schildje met daarop het woord 'GO'. Wijst u hierop, dan gaat u naar het volgende scherm.



Gobliiins bevat sublieme animatie, de introductie waarin te zien is hoe de koning betoverd wordt, is absoluut van tekenfilm kwaliteit. Deze kwaliteit blijft door het gehele spel gehandhaafd.
De raadsels zijn gevarieerd en moeilijk, dus het zal zeker een tijd duren voordat u het spel heeft opgelost. Jammer genoeg zijn er maar 22 velden.
Misschien eerst even bekijken voordat u het koopt.

Jan Willem van Riet

PRODUKT INFO

Fabrikant: Cokel/Digital Integration
Amiga ƒ 99,00/BEF. 1919
Atari ST ƒ 99,00/BEF. 1919
MS-DOS ƒ 99,00/BEF. 1919
Audio: AdLib/SoundBlaster/Thunderboard/MDO Intersound

Er zijn twee MS-DOS versie leverbaar: Herc/CGA/EGA en VGA256. De systeemeisen voor de VGA256 versie zijn: 640K RAM, VGA256 512K, harddisk

COOL CROC TWINS

DE TWEELING PUNK EN FUNK CROC IS HOPELOOS VERLIEFD OP DAISY CROCETTE. OP ZICH NIET ZO'N PROBLEEM. EEN STEVIG ROBBERTJE VECHTEN OM UIT TE MAKEN WIE DAISY DE ZIJNE MAG NOEMEN IS IN HET DIERENRIJK IMMERS NIET ONGEBRUIKELIJK.



Cool Croc Twins is een middelmatig spel. Grafisch kan het er nog wel mee door, alleen jammer dat het op de hogere niveaus af en toe wat lastig is om de platforms van de achtergrond te onderscheiden.

De actie wordt nergens hectisch zodat bij mij de verveling al snel toesloeg. De grootste uitdaging was nog wel het onder de knie krijgen van de besturing, maar toen dat na een paar pogingen gelukt was, bleek het gewoon een saai spel dat weinig om het lijf had en daar doet dat gratis meegeleverde T-shirt niets aan af.

Helen Balens

Helaas is Daisy verliefd op Punk en Funk. Ze kan maar niet kiezen. Daar ze zich ervan bewust is dat, welke keuze ze ook maakt, ze één van haar geliefden moet kwetsen, besluit Daisy de confrontatie te ontlopen en te vertrekken. Resultaat: Funk en Punk blijven krokodilletranen plengend achter.

PLATFORMSPEL

Cool Croc Twins is een spel voor 1 of 2 spelers. Elk van de 60 niveaus bevat platformen en een aantal lampen welke moeten worden ontstoken door er tegenaan te springen. De lampen zijn steeds in blokjes van drie gegroepeerd zodat er drie sprongen nodig zijn om een groep te laten oplichten. Als alle lampen branden is de klus op het huidige niveau geklaard en gaat men door naar het volgende. Wordt het spel door twee spelers gespeeld, dan gaan deze gelijktijdig aan het werk. De groepen lampen worden dan in tweeën gedeeld en elke speler kan alleen de voor hem bedoelde helft laten oplichten. In het veld lopen tegenstanders die een dodelijke uitwerking hebben op een wandelende krokodil. Bovendien proberen ze de lampen weer te doven.

Wanneer een krokodil boven op zijn vijand springt legt de laatste het loodje en laat deze soms een bonus achter. Lukt het om deze te pakken, dan treedt het betreffende effect in werking. Bijvoorbeeld een extra leven of het met één sprong aansteken van alle lampen.

ZWAARTEKRACHT

De besturing van de krokodil is afhankelijk van het gangbare en dat heeft alles te maken met het feit dat alle wetten der zwaartekracht met de voeten worden getreden. Door die wetteloosheid wordt de krokodil altijd aangetrokken door de ondergrond waarop hij zich bevindt en dat kan zowel verticaal als horizontaal zijn. Door de joystick naar rechts of links te bewegen loopt de krokodil een rondje met de wijzers van de klok mee of ertegen in. Dit kan zowel langs de rand van het beeldscherm als over een platform. Hij kan niet vallen maar wandelt dus ondersteboven langs de onderkant van het platform verder. Door het indrukken van de vuurknop springt de krokodil, vanuit zichzelf gezien, omhoog naar een ander platform.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Empire
Amiga (512K): ƒ 89,- / BEF 1739
Atari ST (512K): ƒ 89,- / BEF 1739
MS-DOS: ƒ 99,- / BEF 1919
C64 cass: ƒ 39,95 / BEF 779
C64 disc: ƒ 59,50 / BEF 1159
Beeld: CGA/EGA/VGA
Geluid: Adlib/Roland
Min. config.: 256K, XT
Beveiliging: handleiding



EPIC

WE BEVINDEN ONS IN HET JAAR 6014 A.D., ER ZIJN ERNSTIGE PROBLEMEN: DE ZON MAGANELLIC STAAT OP HET PUNT NOVA TE GAAN. WANNEER DEZE EXPLOSIE PLAATS VINDT ZAL BINNEN EEN RADIUS VAN 260 LICHTJAREN ALLE LEVEN VERNIETIGD WORDEN. DE BEVOLKING VAN HET STELSEL MOET DAN OOK ZO SNEL MOGELIJK GEEVACUEERD WORDEN. EEN GIGANTISCHE VLOOT RUIMTESCHEPEN GAAT OP WEG NAAR ULYSSES VII, 560 LICHTJAREN VERWIJDERD. WANNEER DE VLOOT OP TOPSNELHEID REIST KAN DEZE PLANEET IN ONGEVEER 4,25 JAAR BEREIKT WORDEN.

De reis voert echter dwars door het keizerrijk van de Rexxons. De mensheid en bevriende rassen staan al eeuwen op vijandige voet met de Rexxons.
De schending van het gebied van de Rexxons wordt dan ook uitgelegd als een oorlogsverklaring.

EPICAL

De religieuze gemeenschap van een verre planeet komt de mensheid te hulp. Zij hebben Epical gevonden, een bijzonder metaal waarover in de legende van Hedervain verteld wordt. Deze legende is doorgegeven door de monniken van de gemeenschap en verhaalt van de schepping en ondergang van de Aarde. Om de Aarde van de ondergang te redden moet volgens de legende naar een heilig metaal gezocht worden dat het kwaad kan tegenhouden.

Dit is uiteraard het Epical metaal. Naast het Epical metaal beschikt het geheimzinnige volk ook over de blauwdrukken van een nieuw type ruimtevliegtuig. Dit ruimtevliegtuig is uitgerust met zeer geavanceerde computers en vele malen beter dan de Aardse schepen. Er is net genoeg Epical om drie toestellen te vervaardigen. Men noemt deze toestellen Epic.

U

Bent de piloot van een van deze nieuwe superieure gevechtsvliegtuigen. De Exodus van het menselijke ras moet mede door u beschermd worden. U dient een achttal missies uit te voeren, variërend van escortevluchten tot massale aanvalsvluchten. Als u erin slaagt een missie succesvol uit te voeren wordt u naar een volgende, nog gevaarlijkere gepromoveerd.
U moet zien te voorkomen dat de mensheid de eindbestemming Ulysses VII niet bereikt.

AMIGA

Al bijna twee jaar heb ik nu al een demo van dit spel waar ik iedere keer weer met open mond naar zit te kijken, zo mooi is een en ander. En het uiteindelijke spel is nog beter! Nog niet eerder heb ik een dergelijk spel op de Amiga gezien: perfecte animaties en grandioze graphics. Met name de inleiding is sprekend Battle Star Galactica perfect!

Des te harder komt de klap dan ook aan wanneer blijkt dat Epic inhoudelijk absoluut niets te bieden heeft. Nu ben ik zelf ook al nooit onder de indruk geweest van Wing Commander, maar Epic heeft zelfs nog minder te bieden. En dan heb ik het nog niet eens over het feit dat in de actie-schermen alles zo ontzettend langzaam beweegt....
Wat mij betreft een bloedmooie schil zonder inhoud; de actie fanaat denkt daar misschien anders over, maar ook hem/haar raad ik aan eerst even goed naar dit spel te kijken, zeker nu de Amiga versie van Wing Commander binnenkort verkrijgbaar zal zijn.

Helen Balens



AMIGA

MS-DOS

Dankzij de vectorgraphics die voor de animatie gebruikt worden zijn de bewegingen van de ruimteschepen snel en vloeiend. Maar vectorgraphics maken een fraaie en gedetailleerde weergave van de toestellen niet mogelijk. De achtergronden van de schermen daarentegen zijn bijzonder mooie VGA plaatjes.

Epic lijkt sprekend op Wing Commander: de briefings, het vertrek vanaf het moederschip, het vliegen in de ruimte! En bij het bereiken van de planeten gaat het over in Stellar 7. Epic is niet al te moeilijk, de eerste missie had ik binnen tien minuten afgerond. Alhoewel Epic er uitstekend uitziet en het een leuk en snel schietspel is, voegt het niets nieuws toe aan het genre.

Laurens van Wijk



AMIGA

PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Amiga 1Mb ƒ. 119,- / BEF. 2299
Atari ST 1Mb ƒ. 119,- / BEF. 2299
MS.DOS ƒ. 129,50 / BEF. 2499
Video: VGA256
Audio: Adlib/Roland LAPC/Soundblaster/Thunderboard
Systeemeisen: 286 12Mhz+, harddisk, muis

GOEDKOPE SPELLEN K

VANDAAR DAT WE IN DEZE RUBRIEK IN HET KORT EEN AANTAL SPELLEN BESPREKEN DIE

SIM CITY DATA DISKS

MET HET FAMEUZE *SIM CITY* HEEFT INFOGRAMES EEN WARE TREND ONTKETENT IN EUROPA. DEZE STAD-SIMULATIE IS DERMATE AANGESLAGEN DAT WE ONDERHAND OOK NOG EENS *SIM EARTH* (HS 4, PAG. 8) EN *SIM ANT* (HS 8, PAG. 47) KENNEN. EN NATUURLIJK IS HET LEKKER VOORTBORDUREN OP EEN SUCCES, DUS INFOGRAMES HEEFT IN SAMENWERKING MET MAXIS, DE OORSPRONKELIJKE ONTWIKKELAAR VAN *SIM CITY* EEN AANTAL DATADISKS ONTWIKKELD. MET BEHULP VAN DEZE DATADISKS KUNT U EEN AANTAL NIEUWE SCENARIO'S OPZETTEN WELKE TOTAAL AFWIJKEN VAN HET OORSPRONKELIJKE *SIM CITY*.

ARCHITECTURE 1

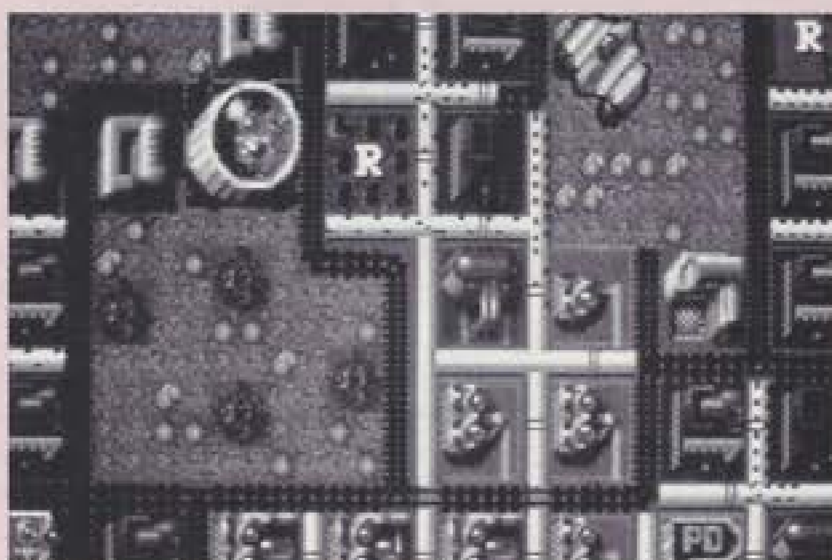
A1 is een futuristische simulatie met *Future USA*, *Future Europe* (de EEG in 2050) en *Moon Colony*. De Futuristische scenario's spelen zich af in de 21e eeuw. In Amerika moet u een stad ontwikkelen en daarbij zien te voorkomen dat uw plannen worden gedwarsboomd door thermo-nucleaire verontreiniging.

In Europa liggen de zaken ietwat ingewikkelder. De verschillende landen zijn trots op hun erfgoed en willen dat behouden. Inmiddels is Europa verenigd in de EEG. Na veel gekrakeel over de nieuwe hoofdstad wordt besloten gewoonweg een compleet nieuwe hoofdstad uit de grond te stampen. Deze stad moet het centrum voor research en ontwikkeling van technologieën worden.

In *Moon Colony* wordt ervan uitgegaan dat de Aarde overbevolkt is en dat elders een toevlucht gezocht moet worden. Men wijkt uit naar de maan waar u als planoloog te maken krijgt met diverse problemen zoals gebrek aan zuurstof, meteorieten en onbekende virussen.

ARCHITECTURE 2

Architecture 2 speelt zich in het verleden af en bevat *Ancient Asia*, *Medieval Times* en *Wild West*. In het oude Azië roept u zichzelf uit tot Shogun en brengt kleine dorpjes tot bloei. Deze worden


ATARI ST

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

ALS GRAAF FREDERICK VALDEMAR, EEN TYPISCHE HELD, MOET U HET OPNEMEN TEGEN DE MEEST KWAADAARDIGE MONSTERS OOIT GEPRESENTEERD IN EEN GRIEZELVERHAAL. HET VERHAAL BEGINT IN DE BIOSCOOP. DE LICHTEN DOVEN LANGZAAM. EEN GESPANNEN VERWACHTING HANGT OVER HET PUBLIEK.

De graaf betreedt het verschrikkelijke Gory landhuis en komt tegenover een gruwelijke vijand te staan. Het doel is vrij eenvoudig, struin door de gangen, doorzoek de kamers en vindt vijf schedels. Deze schedels waren eens van de arme zielen die het landhuis bewoonden. U moet de hoofden zien te vinden om hen met gepaste eerbied te kunnen begraven. In dit level moet u alle voorwerpen verzamelen om verder te kunnen.
Eenmaal voorbij de ineenstortende poorten van het Valdemar landgoed voelt u in scene 1 een onbekende aanwezigheid. U spoedt u op weg naar de relatieve veiligheid van het landhuis, wat staat u te wachten?
In scene 2 staat u nog te trillen op uw benen, toch besluit u de dorpelingen te alarmeren door de vlag op de westelijke toren te hijsen. Redding moet komen, denkt u in scene 3. Maar een mysterieuze kracht voert u naar een duistere grot...
In scene 4 wordt het u duidelijk dat de dorpelingen u niet te hulp zullen komen. U moet in uw eentje de verschrikking uit het voorvaderlijk verblijf verdrijven.
In scene 5 dringt het tot u door dat de oplossing gelegen is in de crypte, hier verbergen de zombies zich. Om de toegang te vinden moet u eerst de gewijde familie-kapel onteren.
In scene 6 is het dan eindelijk zover: u kunt niet meer terug! Hier is de dood geen verlossing, u moet overwinnen of anders een eeuwig lot ondergaan.



AMIGA

ARCADE ADVENTURE

Zombies is een platform c.q. arcade adventure spel waarin u vele dingen doen kunt. Naast alle normale zaken waaronder ondermeer lopen en kruipen hebt u niet alleen wapens maar ook spreuken, sleutels en gif tot uw beschikking. Aan u uit te vinden wat de beste combinatie is om te overleven!
Aan het eind van ieder level krijgt u een 'Password' zodat u niet iedere keer opnieuw hoeft te beginnen.

Op zich heeft dit spel wel wat, zeker voor deze prijs. De Amiga en Atari ST versies zijn goed verzorgd en uiterst speelbaar.
Op de MS-DOS versie hebben we het nodige aan te merken. Allereerst hebben we met veel pijn en moeite het spel in VGA aan de praat gekregen. En toen bleek dat je een behoorlijk zware machine moet hebben om dit spel een beetje vloeiend te kunnen spelen.
De conversie naar MS-DOS mag niet echt geslaagd genoemd worden, ietwat bevreemdend wanneer je bedenkt dat deze mensen ook verantwoordelijk zijn voor ondermeer Robin Hood en Strike.

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Millennium
Amiga ƒ 39,95/BEF. 779
Atari ST ƒ 39,95/BEF. 799
MS-DOS ƒ 39,95/BEF. 799
Video: EGA/VGA
Audio: AdLib
Systeemeisen: 640K.

UNNEN OOK GOED ZIJN

OPNIEUW TEGEN ZEER AANTREKKELIJKE PRIJZEN OP DE MARKT WORDEN GEBRACHT

bevolkt door boeren en vaklieden. Een en ander speelt zich af in een wereld welke een mengsel is van Oud-Aziatische culturen en mythes. Derhalve moet u niet alleen het hoofd bieden aan natuurrampen maar ook aan Chinese draken.
In Medieval Times, de Middeleeuwen, bent u een koning die een schitterend kasteel bewoont. U regeert met harde hand over uw onderdanen; echter uw samenleving wordt van tijd tot tijd geteisterd door ondermeer heksen en natuurrampen.
Het Wilde Westen rond 1849 is het derde scenario op deze diskette. Na een vergeefse speurtocht naar goud beseft u dat het tijd is u in een stad te vestigen. U wordt gekozen tot burgemeester. In die functie stelt u een sheriff aan, gezien de situatie noodzakelijk. Er zwerven namelijk wat bandieten rond die zelfs voor een paar laarzen iemand vermoorden.

TERRAIN EDITOR

Over deze data disk kunnen we redelijk kort zijn, alhoewel hier de meeste mogelijkheden geboden worden. Met de *Terrain Editor* kunt u uw eigen landschappen ontwerpen en zelfs bestaande steden, zelfs nadat ze gebouwd zijn, wijzigen. U kunt zelfs alle door de mens vervaardigde voorwerpen uit het scenario verwijderen.



ATARI ST

Alle bestanden aangemaakt door de *Terrain Editor* zijn compatibel met alle versies van de *Editor*. U kunt dus bestanden van Amiga naar MS-DOS of Macintosh naar Amiga overbrengen et cetera.

Uiteraard bevat de Editor een aantal kant & klaar scenario's.

Alhoewel op het eerste gezicht de *Architecture* diskettes het meest interessant lijken, blijkt al snel dat het meeste plezier met de *Terrain Editor* te beleven valt. Immers, de *Architecture* diskettes dragen vaststaande scenario's aan, terwijl met de *Editor* u uw fantasie geheel de vrije loop kunt laten.

De *Architecture* diskettes zijn zeker de moeite waard, vooral voor deze prijs. De echte winnaar is echter de *Terrain Editor*, zeker wat mij betreft.
Maar eerlijk gezegd heb ik onmiddellijk alle drie de diskettes aangeschaft!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Maxis/Digital Integration
Amiga ƒ 39,95/BEF. 779
Atari ST ƒ 39,95/BEF. 779
Macintosh ƒ 39,95/BEF 779
MS-DOS ƒ 39,95/BEF 779

LET OP! U heeft ten alle tijde het originele *Sim City* programma nodig om deze diskettes te kunnen gebruiken.

MONTY PYTHON

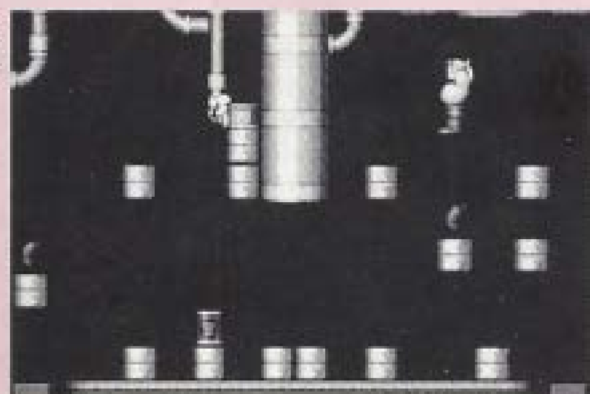
WIE KENT NIET DEZE WAANZINNIGE ENGELSE SERIE MET ONDER ANDERE JOHN CLEESE EN MICHAEL PALIN? JARENLANG HEBBEN ZE DE EUROPESE TV-SCHERMEN GETEISTERD. IN NEDERLAND HEEFT DE VPRO DE SERIE MEERDERE MALEN HERHAALD.

Enige tijd geleden verscheen dan eindelijk het lang verbeide computerspel, dat nu - nog geen jaar later - al in de budget terecht gekomen is.
Tijdens een onderzoek bij zijn lijfarts gaat het brein van Mr. Gumby er vandoor. In vier delen nog wel, elk klagend over slechte woonomstandigheden en bekrompen ideeën.

Mr. Gumby gaal op zoek naar de vier delen, maar onderwijl worden deze gekidnapt. Het losgeld is 16 blikken 'spam' (per deel); verwijfeld gaat Mr. Gumby op zoek.
Aan u de taak Mr. Gumby door de vier levels te leiden, op zoek naar zijn hersenen. Alhoewel de levels qua onderliggend concept gelijk zijn (in wezen is *Monty Python* een platformspel), is ieder level anders en Mr. Gumby's lichaam past zich aan de omstandigheden aan. In het eerste level is hij bijvoorbeeld een vis zodat hij door dit waterlevel kan zwemmen.

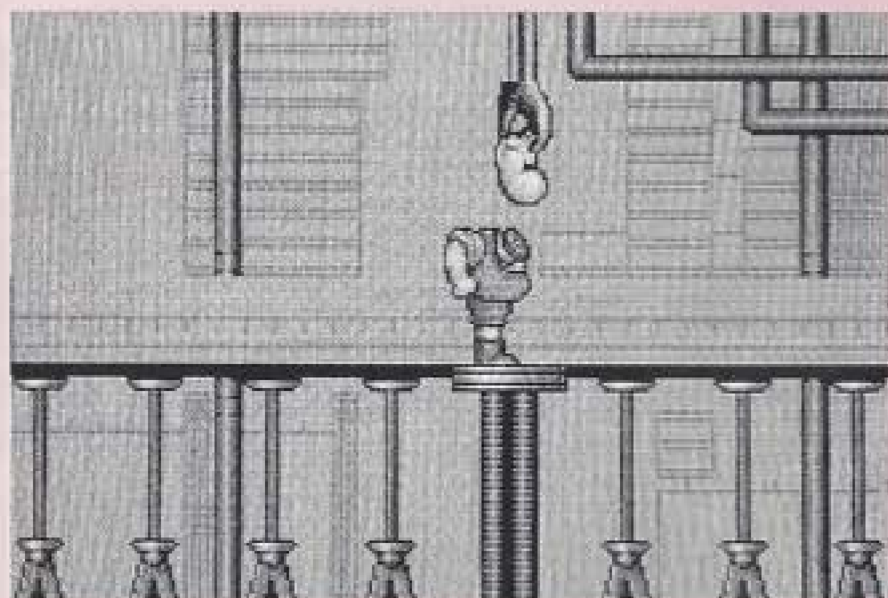
Op ieder level vindt Gumby goede en kwade zaken. Goede zaken zijn worstjes, eieren, bonen, 'spam' en kaas, een kwade zaak is bijvoorbeeld de dode papegaai.

Wanneer Gumby veilig het eind van het level bereikt, worden de punten geteld; nuja geteld, Gumby voelt zich niet goed en kotst alles wat hij meegenomen heeft uit. Heeft hij inderdaad 16 blikken 'spam' dan krijgt hij zijn hersendeel terug.


AMIGA

PRODUKT INFO

Fabrikant: Virgin Games
Amiga ƒ 39,95/BEF. 799
Atari ST ƒ 39,95/BEF 799
C64 cass ƒ 16,95/BEF 339
C64 disk ƒ 19,95/BEF 389
MS-DOS ƒ 39,95/BEF 799
Video: EGA/VGA 16kl
Audio: AdLib
Systeemeisen: 640K


AMIGA

Monty Python is in feite een gewoon platformspel, dat iets extra's krijgt door de *Monty Python* naam. Deze naam wordt in ieder geval geen geweld aangedaan, er zitten genoeg grappen in. Hoe moet je het anders noemen als het beste wapen van de held een dode vis is?
Grafisch doet het spel sterk denken aan de tussenfilmpjes van Terry Gilliam in de afleveringen van *Monty Python*.
Een meer dan uitstekend platformspel dat het zonder de naam *Monty Python* ook wel gered had.

Harry d'Emme

HEIMDALL

HET NOORSE GODENRIJK ASGARD STAAT WEER EENS OP STELTEN. LOKI DE DUISTERE, ALTIJD OP ONMIN UIT, HEEFT OP EEN NACHT DRIE BELANGRIJKE WAPENS GESTOLEN: HET ZWAARD VAN ODIN, DE HAMER VAN THOR EN DE SPEER VAN FREYA

Thor besluit zich in een sterveling te transformeren: de jongeling Heimdall is het resultaat. Hij gaat op zoek naar de gestolen wapens; deze bevinden zich ergens in de drie Noorse werelden: Asgard, Midgard en Utgard.

TEST

Het spel start met drie proeven van arcade-bekwaamheid om de eigenschappen van Heimdall te bepalen: bijl gooien, varken vangen en vechten op een boot. Afhankelijk van het resultaat van de behendigheidstesten kunt u uit maximaal dertig karakters een eigen groep van zes samenstellen. Door de standaard groep avonturiers te nemen omzeilt u de arcade spellen.

De zoektocht begint op Midgard, het rijk van de sterfelijke mensen. Midgard bestaat uit een tiental eilanden, u begint met te bepalen naar welk eiland u wilt varen. Niet alle eilanden zijn voor uw boot bereikbaar, er is een maximum afstand.

Eenmaal op een eiland aangekomen blijkt Heimdall een 3D-isometrische role-playing game te zijn. Op de eilanden vindt Heimdall valstrikken, geheime schakelaars en wrede monsters. Hij moet niet alleen vechten maar ook talloze puzzels oplossen. Bovendien vindt hij wapens, voedsel, geld en toverspreuken. De toverspreuken blijken al en toe zeer goed van pas te komen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Core Design
Amiga ƒ 99,00/BEF 1919
Atari ST ƒ 99,00/BEF 1919
MS-DOS ƒ 129,50/BEF 2499
Video: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Thunderboard
Systeemeisen: 640K, 286 12Mhz+, harddisk (7Mb), HD drive, muis aanbevolen

MS-DOS

Heimdall ziet er door de stripvorm erg grappig uit. Het RPG deel is zeer groot met niet al te moeilijke raadsels. De arcade-spelletjes hoelden er van mij niet in; leuk om te zien, maar absoluut niet te spelen! Met de Z, X, O en K toetsen is het moeilijk varkens vangen. Gelukkig kun je dit overslaan.

Een redelijk RPG game met leuke plaatjes.

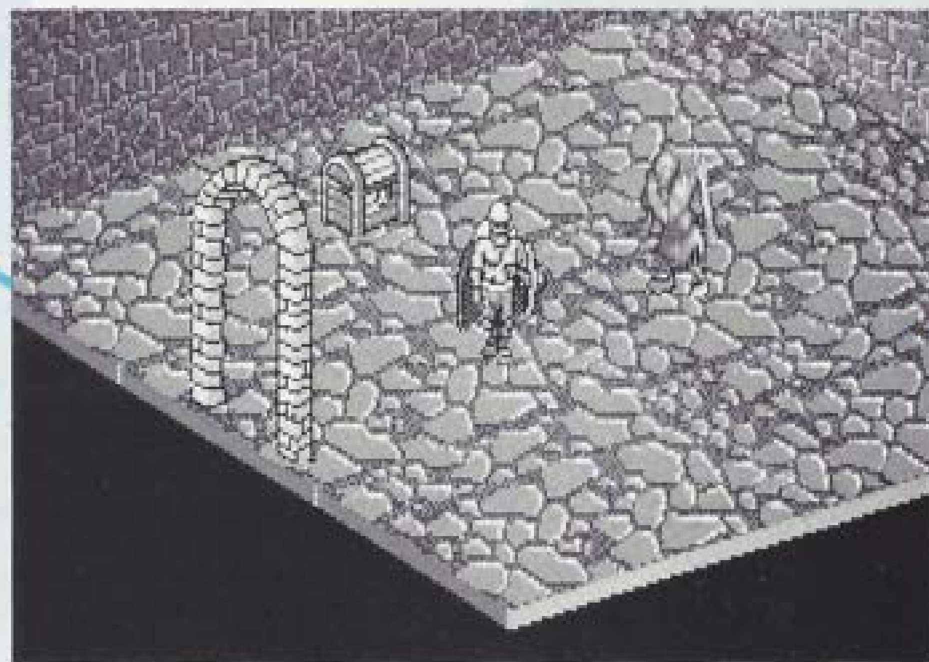
Lauwens van Wijk

AMIGA/MS-DOS

Het voordeel van Heimdall is de gigantische omvang, dit zal u zeker maanden bezig houden. Misschien nog wel langer, want het zal zeker eventjes duren voordat u de besturing behoorlijk onder de knie hebt.
Leuk detail vind ik persoonlijk dat men niet iedereen die men tegenkomt te lijf hoeft te gaan. Met een beetje manoeuvreren kunt u de strijd ontlopen.

Peter Nouzo

MS-DOS



AQUAVENTURA

SLECHTS WEINIGEN HEBBEN DE KERNRAMP OVERLEEFD, SLECHTS ZIJ DIE WERKZAAM WAREN IN DE LABORATORIA DIEP ONDER DE ZEEBODEM. DEZE LABORATORIA VOORZIEN VOLLEDIG IN HUN EIGEN BEHOEFTEN. ZE HEBBEN EEN EIGEN ENERGIEVOORZIENING EN HET VOEDSEL DAT ER VERBOUWD WORDT IS NIET BESMET GERAAKT DOOR RADIOACTIEVE STRALING. DE TEELT KAN DUS NOG JAREN DOORGAAN BOVENDIEN, NIET GEHEEL ONBELANGRIJK DETAIL VOLGENS GIJLEN LIVID, DE DESTILLEERKETELS ZIJN ONBESCHADIGD GEBLEVEN.

OVERLEVENDEN

Echter, alle communicatie apparatuur heeft de geest gegeven en dus zonden de overlevenden regelmatig verkenningsploegjes uit in een een-persoons onderzeeër om te speuren naar lotgenoten. Tot nu toe zijn er acht kolonies aangetroffen en men ontwikkelde een communicatie netwerk. De kolonies werden onderling verbonden met tunnels aangezien het varen door het besmette water slecht bleek zowel voor mens als materiaal. Er ontstond een levendige handel en men begon samen te werken om de vloot te verbeteren teneinde meer afgelegen gebieden te kunnen bezoeken. De vaartuigen (AquaCrafts) waren bewapend maar deden voornamelijk dienst als verkenningsvaartuig.

Toen werd de Aarde bezocht door een buitenaards ras, de Spurcians. Ze hadden slechts een doel voor ogen: dood en verderf zaaien. Hun vaartuigen waren superieur aan de AquaCrafts, dus de korte strijd die volgde liep rampzalig af voor de Aardbewoners. De weinige overlevenden van deze oorlog verschansten zich in Colony J van waar ze richting sterren vluchtten in de Genisite, een kruiser die toevallig voorbij kwam. De Spurcians kregen lucht van en zonden een vloot uit om de kruiser te vernietigen.

het zwijgen opgelegd door hem op te blazen. Uw AquaCraft beschikt over een plasmakanon, een radar, energieschilden en later in het spel doeltreffender wapens.

HET SPEL

U moet proberen de Aarde te heroveren op de Spurcians. Om dit doel te bereiken bestuurt u een ruimtevaartuig en moet u in elk niveau van het spel de energiepanelen vernietigen die de Spurcian Pyramid beschermen. Vervolgens moet u de piramide zelf onder vuur nemen en de bewaker ervan overwinnen voordat u naar het volgende niveau door kunt vliegen, dat u via een nauwe, bochtige tunnel moet zien te bereiken. De Spurcian beschikken over generatoren die jagers voortbrengen. Gelukkig is zo'n generator voorgoed

PRODUKTINFO

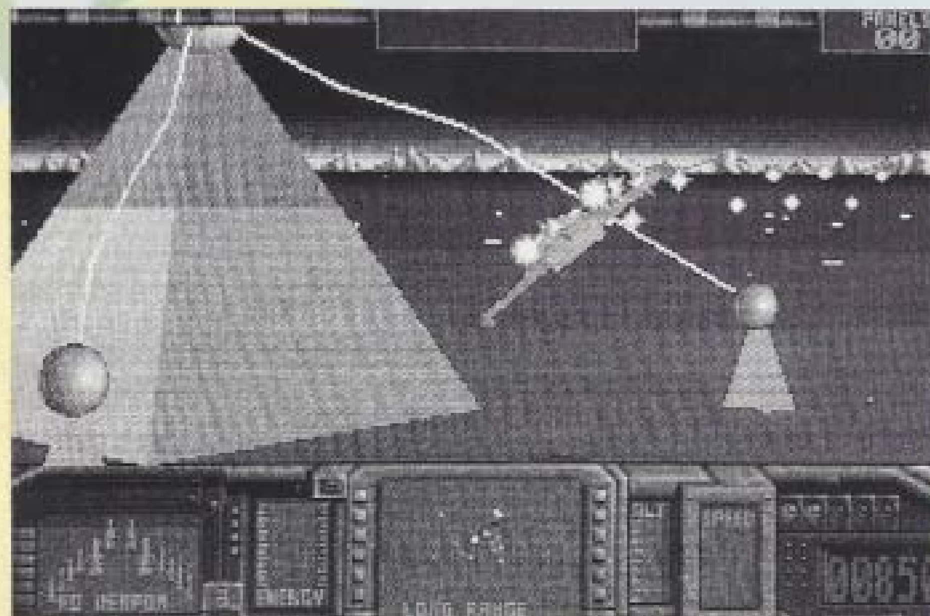
Fabrikant: Psygnosis
Amiga (1Mb): ƒ 69,50/BEF 1739

De openingsscene is uiterst fraai en sfeervol, zoals we dat van Psygnosis gewend zijn. Het spel zel begon me na een halfuurtje al sterlijk te vervelen. Beetje schieten, beetje vliegen, beetje naar het volgende niveau waar dan alles weer van voren af aan begint. Ik was inmiddels op het vierde niveau beland en naar het schijnt halverwege het spel. Ik kon het eerlijk gezegd niet opbrengen om verder te willen spelen. Aquaventura biedt niet of nauwelijks een uitdaging.

Rustig vergeten!

Henk Menninga

AMIGA



HELEN'S ELLENDE

De Prijsvraag

SOMS HEB JE HET ALS HOOG SPEL REDACTEUR MOEILIJK. ZO OOK IK NU! BUITEN IS HET STRALEND MOOI WEER, HET STRAND LOKT EN MIJN NIEUWE BADPAK WIL IK NU EINDELIJK WEL EENS UITPROBEREN. MAAR NEE HOOR, ONZE HEER EN MEESTER (DE SLAVENDRIJVER) HEEFT ME NET VERZOCHT: "HELEN, DOE JIJ DE PRIJSVRAAG DEZE KEER EVEN?" ALSOF IK NIETS BETERS TE DOEN HEB OP DIT MOMENT, ZOALS LUI ONDERUITZAKKEND IN EEN GERIEFLIJKE STRAND-STOEL, ONDERWIJL EEN LEKKER KOEL SAPJE NUTTIGEND.

MAAR GOED, ALS IK MOET LIJDEN DAN ZULT U DAT OOK! DEZE PRIJSVRAAG LIJKT HEEL EENVOUDIG, MAAR DE WERKELIJKHEID IS ANDERS. DAT MERKT U WEL WANNEER U ERAAN BEGINT.

DE OPZET IS - ZOALS GEZEGD - SIMPEL. U KRIJGT TIEN GROEPEN, IEDERE GROEP BESTAAT UIT VIER SPELLEN OF NAMEN. AAN U DE TAAK BIJ ELKE GROEP AAN TE GEVEN WAT OF WIE ER NIET IN THUISHOORT. MAAR OM EEN VAN DIE GRANDIOZE PRIJZEN TE WINNEN WIL IK OOK GRAAG VAN U HOREN WAAROM!

MISSCHIEN EEN KLEINE HINT? HET GOED LEZEN VAN IN IEDER GEVAL HOOG SPEL 11 MAAR OOK DE VORIGE NUMMERS HELPT U ZO AAN DE OPLOSSING.

1.
ELVIRA II - CHESS CHAMPION 2175 - KICK OFF 2 - EYE OF THE BEHOLDER 2

2.
NGB TENNIS - 4 PLAYER TENNIS - SUPER TENNIS - WORLD TENNIS

3.
BLOCK OUT - TETRIS - PIPE MANIA - CHESSMASTER

4.
GUYBRUSH THREEPWOOD - ZAK MCKRACKEN - INDIANA JONES - ERNIE EAGLEBEAK

5.
HAWAII - NEDERLAND - JAPAN - CHINA

6.
LAURA BOW - SHERLOCK HOLMES - RAOUL DUSENTIER - MISS MARPLE

7.
SPACE INVADERS - R-TYPE - XENON - HIGH SPEED

8.
SONIC - COOL COYOTE - JAMES POND - LARRY

9.
POPULOUS - UTOPIA - POWERMONGER - A TRAIN

10.
ACES O/T PACIFIC - RED BARON - A10 TANKKILLER - JETFIGHTER II

Uiteraard ook deze keer weer een forse PrijzenPot.

EERSTE PRIJS:	Software t.w.v. ƒ 250,00
TWEEDE PRIJS:	Software t.w.v. ƒ 100,00
DERDE PRIJS:	Software t.w.v. ƒ 50,00

En dan natuurlijk nog wat troostprijzen:
TIEN SUBLIEME ELECTRONIC ARTS HORLOGES.

Stuur uw (beredeneerde) oplossingen voor 1 oktober 1992 naar:

Hoog Spel
Helen's Ellende
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

Vergeet niet uw computer te vermelden!

Medewerkers van Hoog Spel, Rangeela BV, Fonts & Files BV, Photondraft en Senefelder Missel Grafische bedrijven zijn van mededinging uitgesloten. Over de uitslag wordt niet gecorrespondeerd.

HOOG SPEL ENQUETE

ZOALS U MISSCHIEN NOG WEL WEET, HEBBEN WE IN HOOG SPEL 7 EEN GROTE LEZERS-ENQUETE GEPLAATST WAARBIJ WE BELOOFDEN HONDERD INZENDERS TE BELONEN VOOR DE GEDANE MOEITE DOOR HEN TE VERBLIJDEN MET EEN FRAAI SPEL. BIJ DEZE DE GELUKKIGEN; HET BELOOFDE SPEL PLOFT DE KOMENDE WEKEN OP UW DEURMAT (INDIEN AANWEZIG).

E. Bodemeijer, M.A. WingenPater, N. Noorlander, J. de Vos-Van Wellsem, A.L. Kettenis, J. Kragt, Mw. Maarschalkerweerd, R. Hendriks, M.E. Wolters-Philips, J. v.d. Velde, H. Zuiderwijk, J. Beersma, M. Haitsma, S. de Haan, X. de Graaf, R. Zeinstra, S. Slemmins, K. de Greef, L. Kockels, Mw. Eppinga, E.T. v.d. Plas, M. Polman, V. Wart, R. Mulders, R. v.d. Velde, H.J.M. Slabbers, J.F.J. Vermorken, R. Dummer, M. Zwager, J. Ternost, L. van Dijk, R. Smink, J. Groot, M. Hakkens, A. Goudsblom, J. Teeuw, G. Visser, K. Blom, C. Vriezen, A. Verdaas, B. Mom, N. Warlicht, W. J. Riebeek, M. Belluz, O.J. Kleinjan, M. Pelser, D. v.d. Bosch, S. de Wilde, S. Schut, P. Los, E. v.d. Ploeg, C.F. Spierenburg, B.G. Merkx, K. Storm, J. Gans, T.W.J. Verkant, A. Simons, V. Jacobs, J. van Berkel, J.T.A. Klaarmond, G. Derks, C. v.d. Stel, H. Wolier, P. Kesseleer, E.J. van Stralen, R. Kleijke, H. de Jong, J. Rodenberg, E.W. Minne, R. Tempelaar, L. Lai A Fat, T.G. Valk, M. Kramer, R. Schel, T.K. Vonk, S. Teunisse, C.J. Vlagger, P. Hulst, K. Wienstra, R. Vleugel, H. Jenser, H. Naler, S. Meijer, P.R. Verstraten, R. van Wijk, M. Peeters, K.R. Gijs, H.S. Hertog, P. van Dijke, T.A. v.d. Berg, M. Lommer, S. Pol, R. van Rosmalen, R. Graaf, C. Mees, P. Mauritis, C. Kempers, S. Schoenders, K. Vroom, J. Hondebrink.



HARDBALL III

HET IS AL WEER HEEL WAT JAARTJES GELEDEN DAT ACCOLADE HARDBALL UITBRACHT VOOR DE COMMODORE 64. 1986 OM PRECIES TE ZIJN. DAT DE TECHNIEK INTUSSEN NIET STIL HEEFT GESTAAN WORDT AANGETOOND DOOR DE NIEUWSTE VERSIE VAN DIT SPEL. HARDBALL III VOOR MS-DOS.

HONKBAL

Volgens de overlevering werd honkbal op 19 juni 1846 in de stad Hoboken (New Jersey) geïntroduceerd, daar is iedereen het over eens. Men strijdt echter over de vraag wie de regels voor het spel heeft vastgesteld en daarmee de geestelijke vader mag worden genoemd. Lange tijd werd Abner Doubleday beschouwd als de grondlegger, maar er gaan steeds meer stemmen op die Alexander Joy Cartwright, de organisator van die eerste wedstrijd, de eer gunnen. Hoe het ook zij, honkbal is inmiddels uitgegroeid tot één van de meest populaire sporten van de Verenigde Staten die immense bezoekersaantallen naar de stadions lokt. Hoe groot die stadions zijn, zullen voetballiefhebbers in 1994 zelf kunnen constateren daar een aantal ervan dan zullen worden gebruikt tijdens het WK Voetbal.

SPELREGELS

Het zou binnen het kader van deze recensie te ver voeren om de regels van honkbal in detail uit te leggen. Zeer beknopt komt het echter hier op neer. Twee teams van negen spelers spelen een wedstrijd die normaal gesproken negen 'innings' duurt. In elke 'inning' spelen de teams afwisselend aan slag (aanvallend) en in het veld (defensief). De partij die aan slag is kan punten scoren door een speler langs de honken te laten rennen naar de thuisplaat. Slaagt de verdedigende partij erin de bal op een honk te krijgen voordat de loper dit bereikt dan is deze uit. Een andere manier om een speler uit te laten gaan is door de werper zo te laten gooien dat de slagman drie keer misslaat. De werper moet er wel op letten dat de worp reglementair is. De bal moet namelijk over de thuisplaat worden gegooid, niet lager



dan de knieën en niet hoger dan de oksels van de slagman. Zodra drie spelers van een team uit zijn is hun slagbeurt afgelopen en wisselen de ploegen van positie.

> Alle elementen die een echte wedstrijd zo spannend maken vinden we in HardBall III terug. De speler moet als coach regelmatig beslissingen nemen. Raakt mijn werper niet te vermoeid, moet ik hem vervangen of kan ik hem nog een inning op de heuvel laten staan? Geef ik de loper op het eerste honk een teken dat hij een honk moet stelen? Is dit een goed moment voor een opofferingsslag?
>
> Voor liefhebbers van honkbal is HardBall III werkelijk het neusje van de zalm, vooral in de twee-speler optie.
>
> Steven Groot

OPTIES

Het eerste dat opvalt aan Hardball III is de hoeveelheid opties die de speler heeft om het spel aan de eigen voorkeur aan te passen. Men kan een complete competitie afwerken van 162 wedstrijden. Daarnaast kan men een oefenwedstrijd spelen, zonder dat de uitslag hiervan invloed heeft op het verloop van de competitie of de statistische gegevens van het team en de spelers. Ook kan men de slagman laten oefenen, of het spel alleen in de rol van coach spelen, dus zonder zich bezig te houden met de actie op het veld, doch uitsluitend tactische beslissingen te nemen. Maar hiermee zijn we er nog lang niet. Laten we voor het gemak eens aannemen dat u een wedstrijd gaat spelen. U kunt dan bepalen in welke volgorde uw spelers aan slag komen en welke veldposities ze later in de inning moeten innemen. Voordat u deze beslissingen neemt kunnen de statistieken van elke speler worden bekeken. Hierin staan gegevens over zaken als de snelheid waarmee hij de bal werpt en hoe sterk zijn werparm is (met andere woorden: hoelang kan hij zo hard blijven werpen), het slaggemiddelde, hoeveel homeruns werden uitgeslagen, et cetera, et cetera.



NOG MEER OPTIES

Het programma bevat een aantal verschillende portretten, dus als het gezicht van een speler u niet aanstaat kunt u dat veranderen. Ook zijn naam en rugnummer kunnen worden gewijzigd. Deze opties gaan gewoon dat men zelfs de logo's van de verschillende teams is in een soort tekenprogramma kan aanpassen.
Leuk natuurlijk, maar voor het winnen van een wedstrijd niet van doorslaggevend belang. Veel belangrijker is dat men voor elke speler afzonderlijk verschillende eigenschappen kan wijzigen, zoals de loopsnelheid, de kracht in zijn werparm, of hij links- of rechtshandig is, hoe nauwkeurig ballen worden geworpen en het uithoudingsvermogen. Afhankelijk van deze eigenschappen staat de speler een groot aantal worpen en slagen ter beschikking. Tijdens het spel zullen deze mogelijkheden echter veranderen aangezien bijvoorbeeld de vermoeidheid van de werper hem parten gaat spelen.

LICHT, GELUID, ACTIE!

Bij het spelen van een wedstrijd of tijdens het oefenen kan de speler zelf bepalen hoe hij de gebeurtenissen wil gadeslaan. U kunt een camera achter de werper of achter de slagman zetten of u kunt close-ups laten zien van de actie op een honk. Ook kunnen hoogtepunten uit de wedstrijd worden opgeslagen. Deze kunnen dan later nog eens worden bekeken door middel van een soort videorecorder, compleet met weergave op volle en halve snelheid en heen en terugspelen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Accolade
MS-DOS: ƒ 139,50 / BEF 2699
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/Thunderboard
Min. config.: 640K, 286, 10MHz, harddisk
Beveiliging: codewiel

N.B. Voor gedigitaliseerde spraak is minimaal 2Mb RAM vereist



ETERNAM

HET LEVEN VAN GEHEIM-AGENTEN GAAT NIET OVER ROZEN, DAT MAG ALS ALGEMEEN BEKEND VERONDERSTELD WORDEN. DUS IS HET NIET VERBAZINGWEKKEND DAT OOK DIT SOORT MENSEN AF EN TOE VAKANTIE MOET HOUDEN OM WAT STOOM AF TE BLAZEN. UITERAARD IS DIT NIET HET SOORT VAKANTIE DAT WIJ KENNEN. NIKS VOOR DE TENT OF AAN HET STRAND MET EEN KRATJE BIER EN DE VROUW VAN DE BUURMAN. NEE WE HEBBEN HET HIER OVER ACTIEVAKANTIES. OOK VOOR DON JONZ, DE HELD VAN ETERNAM GEEN GELUIER OP ZIJN VAKANTIE.

DE EFTELING

Na het vervullen van zijn zoveelste dodelijke missie mag Don om uit te rusten naar de Efteling, sorry: Eternam. Eternam, het pretpark uit de toekomst, wordt bevolkt door androiden (robots in de vorm van mensen) en is onderverdeeld in eilanden, welke elk een bepaalde tijdsperiode verbeelden. De bedoeling van het park is om de bezoeker zelf de verschillende periodes van de mensheid mee te laten maken. Op weg naar Eternam krijgt onze held echter te horen dat het ook deze keer niet alleen maar plezier is. Zijn aartsvijand Nuke is ook in het park gesignaleerd. Nuke heeft als enige doel Don Jonz te doden. Er blijft voor Don dus weinig anders over dan Nuke voor te zijn en hem dan maar zelf te elimineren. Hij heeft hierbij de hulp van Tracy, een mooie juffrouw die zichzelf in de computer van Eternam heeft verstopt. Op cruciale momenten kan zij Don bijstaan met raad en informatie.

GRAFISCH

Eternam is een grafisch avontuur. In het spel wordt gebruik gemaakt van diverse perspectieven; het grootste deel van het spel speelt zich af in (Lucas)filmperspectief. U ziet Don Jonz helemaal en leidt hem over stilstaande achtergronden. Dit perspectief wordt gebruikt in gebouwen en steden. Buiten, op en tussen de eilanden, ziet u de wereld door de ogen van Don Jonz. U kunt hier alle kanten op lopen en om u heen kijken. Op cruciale momenten van het spel wordt er gebruik gemaakt van cartoonachtige tussenshots. Het hele beeld wordt gevuld door een grote geanimeerde tekening van een belangrijke gebeurtenis, of een grove fout van de held. Wanneer u bijvoorbeeld per ongeluk het water in loopt ziet u de hand van Don nog net boven water komen en daarna verdwijnen.



MS-DOS

OPDRACHTEN

De besturing is eenvoudig, om te lopen gebruikt u de cursortoetsen. Onderin het scherm zijn zes menukeuzes zichtbaar. Pak, Kijk, Neem, Gebruik, Spreek, Ik en Disk; deze doen eigenlijk precies wat u er van verwacht. Bij Spreek krijgt u bijvoorbeeld meestal de keus uit drie verschillende zinnen, waarvan u er dan een uit kunt kiezen. Afhankelijk van uw keuze reageert dan de persoon waar u mee spreekt. Het commando Ik laat zien welke zaken u bij zich draagt, hoeveel procent van het spel u heeft opgelost en hoe gezond u bent. Om een menukeuze te kiezen toetst u de eerste letter van de menukeuze, het programma werkt niet met de muis.


MS-DOS

Eternam is van Infogrames, het grootste Franse softwarehuis. En over het algemeen is het Franse gevoel voor humor niet helemaal hetzelfde als het onze (ze hebben gewoon geen humor!). Als een Frans softwarehuis dus met een avontuur komt dat het moet hebben van de humor, dan kun je als recensent eens lekker achterover. Nu gaat het je gebeuren, meerdere keren om iets volledig en compleet destructief de grond in te boren en vervolgens nog eens fors na te trappen krijg je namelijk niet. Dat waren nog even mijn gedachten bij het opstarten van Eternam.

Jammer dus, na twee minuten had ik al door dat ik helemaal fout zat! Als Hoog Spel een spel van de maand had, dan was dat *Eternam*, zeker weten! De humor is zó goed - onder andere door het gebruik van de cartoons - dat je steeds verder wil gaan. De plaatjes zijn niet alleen héél leuk maar ook mooi om te zien. Vooral de details zijn perfect uitgewerkt, zo wordt het om de zoveel tijd donker en dat werkt in alle plaatjes door. De methodes die gebruikt worden om het spel te [illegible] zijn heerlijk gevonden. Zo moet u op een gegeven moment vechten met de beruchte Gonzo MacMuscle. Een boom van een vent die de betekenis van het woord verliezen niet kent. Andere woorden kent-ie trouwens ook niet. U krijgt een beeldvullende tekening van Gonzo te zien, waarin duidelijk wordt dat de man gelooft in [illegible] als bokshandschoenen. De kunst is nu om zijn broek door te snijden, zodat Gonzo van schaamte ervan door gaat...

Naast getekende plaatjes wordt er ook regelmatig gebruik gemaakt van gedigitaliseerde plaatjes. Zo komt u onder andere een programmeur en een tekenaar van het spel in het spel tegen. Maar ook Neil Armstrong maakt gedigitaliseerd zijn opwachting. Naast deze figuren heeft u ook het genoegen Captain Kirk, Mister Spock en Michael Gorbachov te ontmoeten.

Nu vraagt u zich natuurlijk af of Eternam wel moeilijk genoeg is. Helaas, weer gaat een recensent onderuit, ook op dit front kan het spel niet teleurstellen. In het begin wordt u goed op weg geholpen wanneer u er niet uitkomt maar naarmate het spel vordert wordt het ook moeilijker.

Mijn opinie? Ren naar de winkel, koop het spel, ren weer terug naar huis en gauw beginnen.

Jan Willem van Riet

PRODUKT INFO

Fabrikant: Infogrames
MS-DOS ƒ 129,50 /BEF. 2499
Video: VGA
Geluid: Roland/AdLib/SoundBlaster/Thunderboard
Systeemeisen: 640Kb RAM, 286 >16mhz, DOS 3.30 of hoger, harddisk zeer (!) aanbevolen



DOKTER STIKKIE WEET

SPEELTIPS MOGEN IN HOOG SPEL NIET ONTBREKEN. STUUR IN DIE TIPS, CHEATS, CODES, KAARTEN EN AL DAT FRAAIS. EINDELIJK UW NAAM IN EEN ECHT BLAD, GRIJP DEZE UNIEKE KANS OP ROEM!

DR. STIKKIE PROBEERT ZOVEEL MOGELIJK DE TIPS TE TESTEN. SOMS BESTAAN ER ECHTER - VOOR DEZELFDE COMPUTER - VERSCHILLENDE VERSIES VAN EEN SPEL EN WERKT EEN TIP SLECHTS OP ÉÉN BEPAALDE VERSIE. DIT IS HELAAS NIET TE VOORKOMEN.

LET OP!!

Regelmatig krijgen we cheats en tips binnen voor één bepaalde computer. Bij controle blijkt dan echter dat een dergelijke cheat op meerdere computers werkt. Jammer genoeg hebben we niet van alle spellen alle bestaande versies, dus we kunnen niet alles controleren. Wanneer een tip derhalve bijvoorbeeld Amiga vermeldt en u heeft het spel op een andere computer, is het aan te raden toch de tip even te proberen. Je weet maar nooit. Werkt het inderdaad, laat het ons dan even weten zodat we onze tipsdatabase kunnen bijwerken.

Dr. Stikkie hanteert de volgende regels bij tips.
Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> en <F10>. Passwords en in te tikken tekst staan in HOOFDLETTERS. Joypad-bewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan cursief.

AFTER THE WAR
MS-DOS

Van Roel Foekens uit Vught een aardige manier om in dit razend moeilijke spel onkwetsbaar te worden.
niveau 1: <ALT>+<L>+<B>
niveau 2: <ALT>+<L>+<M>

Overigens het password voor level 2 is 101069.

ALIEN BREED
AMIGA

Volgens Arjan Schepers (Albergsen) kan met de boordcomputer op level 2 aardig geknoeid worden.

Zo kan naar andere levels gegaan worden door de volgende tekst in te tikken:
Level 3: I CANT BE ASKED TO PLAY THE FIRST LEVELS

Of probeer deze eens:

Zwakke aliens:	ALIENS ARE FAGGOTS
Langzame aliens:	PUFFNUTS MODE
Waaghalzen:	PITBULLS ON THE LOOSE
Zeer zwakke aliens:	IT IS TRUE THAT THE ALIENS SUPPORT MANCHESTER UTD

Een geintje is: PISSED AS A FART

ALTERED BEAST
SEGA MEGA DRIVE

Van Niels van Rongen uit Leiderdorp kregen we een tijdje geleden een hele stapel tips voor Mega Drive spellen. Druk tijdens het titelscherm *OMLAAG, LINKS, A, B, C* in en druk op *START*. U kunt nu een nieuw karakter spelen. Wanneer u dood bent gaat u terug naar het titelscherm, druk *A* en *START* in om in het laatst gespeelde level terug te komen.

APPRENTICE
AMIGA

Volgens Arjan zou FAIRIE eens geprobeerd moeten worden.

BATMAN - THE MOVIE
MS-DOS

Ook van Roel: tik tijdens het titelscherm JAMMMM in, met <F10> kan nu naar het volgende level gegaan worden.

BETTER DEAD THAN ALIEN
AMIGA

Uit België een hevig verontwaardigde Kurt Schellekens omdat uit zijn vorige epistel niets, nul komma nul, nada gepubliceerd werd. Een revanche derhalve. Voor het spel met de krankjoremste naam die ik ken heeft Kurt wat info.

Practice:	ELEKTRA
Adoddle:	SYZYGY
Very easy:	DREAMBLUE
Easy:	PLUG
Quite easy:	SOPRANO
Average:	MAYONNAISE
Some effort:	FAUCET
Much effort:	POTATO
Great effort:	WOOMERA
Total effort:	NARCISSUS
Hard!:	DEBUTANTE
Real hard:	FIRKIN
Very hard:	ACOUSTIC
Ludicrous:	TRIPTYCH
Absurd:	JABBERWOCKY

Deze kregen we overigens ook van Gunther De Neef uit Herdersem (België)

BUBBLE BOBBLE
NINTENDO NES/ SEGAMASTER SYSTEEM/ MEGA DRIVE

In HSIO stond van Hoi-yee Chung uit Amsterdam een grandioze tip voor *Wonder Boy III*; alleen vervelend is dat die tip eigenlijk een *Bubble Bobble* tip is. Ergens in dat lange traject van het maken van dit blad moet iemand wat titels verwisseld hebben. Mijn excuses.

Op de NES kunt u level 99 bereiken met GEJJJ.

En deze al eens op de Mega Drive geprobeerd? 3V35NLLE

CRYSTAL MINES II
LYNX

Rob van de Wetering uit Baarn heeft gelijk, dit is een waanzinnig goed spel. Maar ook moeilijk, dus de levelcodes zijn welkom. De eerste twintig:

Level 2:	LOGAN'S RUN	TSIA
Level 3:	BLOCKS AND BOMBS	MTFQ
Level 4:	WRENS NEST	IRTR
Level 5:	OUT WITH A BANG	ZCXP
Level 6:	TANYA'S TANGRAM	OPRX
Level 7:	MONSTER GO BOOM	GIGT
Level 8:	DAN'S DEADLY MAZE	YHYR
Level 9:	ROCKY HORROR	VYIK
Level 10:	IT GROWS ON YOU	ITCU
level 11:	EASY TRAP OF DOOM	QCFK
Level 12:	ROCK & ROLL	BKNG
Level 13:	BOM'S APLENTY	MOXA
Level 14:	CATACOMBS	IDWJ
Level 15:	RED HERRING	RFVC
Level 16:	BEHIND THE LINES	GHSI
Level 17:	IMPERFECTIONS	SKHU
Level 18:	BLASTING ZONE	TRFN
Level 19:	A WRINKLE IN TIME	LQRE
Level 20:	BOLDER DASH	ALRV

In level 9 zit overigens het eerste bonuslevel. Rob wist ook nog bonuslevel 3 (level 27: STAKE YOUR CLAIM; code SFEB) en 5 (level 39: HARDROCK HEADACHE; code XQCE) te vinden maar de twee andere levels ontgingen hem. Iemand een idee?

DAILEY THOMPSON
AMIGA

Voor dit in mijn ogen totaal overbodige sportspel zond Tim Jacobs de volgende tip in; door HINGSEN in te tikken kunt u met de <F> toetsen een level kiezen.

DAYS OF THUNDER

Ook kunt u dankzij Tim Jacobs in dit spel vliegen: COMEFLYWITHME.

DYNAMITE DUKE
SEGA MEGA DRIVE

Ook van Niels. Druk tijdens het titelscherm tien maal *C* in en vervolgens *START*. Een nieuw option screen verschijnt.

FLIMBO'S QUEST
AMIGA

UM Wognum kwam van Paul Kuiper kort en krachtig dat het tijdens het opstarten ingedrukt houden van de rechter muisknop overbodige levens oplevert.

GAUNTLET II
NINTENDO NES/ MS-DOS

In de NES versie moet u, wanneer u geen sleutels meer bezit een paar minuten blijven wachten zonder de joystick aan te raken. Alle deuren zullen nu opengaan; wacht nog langer en de muren veranderen in EXIT's. Met dank aan Eddie Wagt.
Dat muren in EXITs veranderen gebeurt ook in de MS-DOS versie, zo meldt Martijn Bruinsma uit Tilburg.

GOBLIIINS

In Hoog Spel 9 hadden we al wat codes voor dit fraaie spel dat nu eindelijk officieel in Nederland en België te koop is. Maar daar kwamen we niet verder dan veld 11. Dankzij Luc Baetslé uit Evergem, België wat meer codes. Opvallend is dat nu blijkt dat meerdere codes mogelijk zijn. Zo geven we bijvoorbeeld de vorige keer deze:

Level 10:	HNWVGKB
Level 11:	FTQKVLE

Luc komt met deze:

Level 10:	HNWVFKA
Level 11:	FTQKUID
Level 12:	DCPLPMG
Level 13:	EWOGONK
Level 14:	TCNGTOV
Level 15:	TCVQRPM
Level 16:	IQDNKQO
Level 17:	KKXPURE
Level 18:	NGOGKSP
Level 19:	NNGWTTO
Level 20:	LGWFGUS
Level 21:	TQNGFVC

GODS
AMIGA

Vorige keer de MS-DOS levelcodes, nu voor de Amiga dankzij Emile Konijnendijk uit Abbenbroek.

Level 2:	FEC
Level 3:	GFC
Level 4:	XTO

RAAD!



HUNT FOR THE RED OCTOBER GAME BOY

Zowat een vaste verslaggever, onze lezer Frank Böhm uit Haarlem. Deesmaal wel een heel fraaie:

Om met 25 eenheden brandstof te beginnen moet tegelijkertijd A en B ingedrukt worden en vervolgens SELECT, LINKS, RECHTS. Voor 25 levens A en B tegelijkertijd, daarna SELECT, OMHOOG, OMLAAG.

Fraaie Mario tekening overigens, Frank; bedankt.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE MS-DOS

Voor Indy 3: The Action Game wist Roel dat tijdens het titelscherm EHOVEH intikken het mogelijk maakt met <L> levels over te slaan <1> en <2> hebben ook nog een aardig effect.

LOGICAL C64

Nog wat overgeschoten passwords van de vorige keer, dit maal voor de C64.

LEVEL 5:	ZDHGZ
LEVEL 10:	UGFAU
LEVEL 20:	RAVZR
LEVEL 25:	HVERU
LEVEL 30:	FRCBR
LEVEL 35:	VBNHZ
LEVEL 40:	MHOFU
LEVEL 45:	EFXUR
LEVEL 50:	CVDMZ
LEVEL 55:	NMGUE
LEVEL 60:	OEACR
LEVEL 65:	XCZNZ
LEVEL 70:	DNMOU
LEVEL 75:	GORXR
LEVEL 80:	AXBDZ
LEVEL 85:	ZDHGU
LEVEL 90:	UGFAR
LEVEL 95:	RAVZB
LEVEL 99:	VBNHH

LOW G MAN NINTENDO NES

Bjorn Michiels uit Malle (België) verraste me via de fax met het password SHOT voor 99 levens, boemerangs et cetera.

MEGAMAN NINTENDO NES

Volgens Eddie Wagt kan Dr. Wily als volgt verslagen worden. Schiet naar het bruine beestje met de elektriciteit. Zodra de elektriciteit Dr. Wily raakt moet zo snel mogelijk achter elkaar op pauze gedrukt worden totdat hij vernietigd wordt. Schiet nu met vuur onder Dr. Wily's machine en THE END.

MERCS SEGA MEGA DRIVE

Wanneer u dit spel te makkelijk vindt kunt u het beste tijdens de originele mode A, B, C en START indrukken. Die Niels!

OPERATION C (CONTRA) GAME BOY

Aan de lijn Frank B. uit Haarlem: voor een soundtest tijdens het titelscherm OMHOOG, OMLAAG, LINKS, RECHTS, START.

OUT RUN SEGA MEGA DRIVE

Voor een ander eind moet op de High Score ENDING ingevoerd worden.

PIPE DREAM GAME BOY

De passwords uit HS10 voor de MS-DOS versie Pipe Mania blijken ook op de Game Boy versie te werken.

Level 5:	HAHA
Level 9:	GRIN
Level 13:	REAP
Level 17:	SEED
Level 21:	GROW
Level 25:	TALL
Level 29:	YALI

En volgens Frank Huydts uit Maastricht die me hierop opmerkzaam maakte geeft PIPE ook een aardige.

POPULOUS II AMIGA

Tik in het Create Deity scherm EDTHVCZMZNOSF in beweert Emile K te A. En vergeet dan te vermelden waarom! Jouw Gods tip was beter, Emile.

ROBOCOP 1 C64 CASS

Bastiaan Vencken uit Heerlen heeft een tip die alleen op de cassette versie van dit spel werkt. Althans, bij hem want wij kregen het niet voor elkaar. Goed, speel de eerste 3 stages uit (alsof dat zo eenvoudig is, Bastiaan) en zet de teller van de cassetterecorder op 0. Stop de cassette en druk op de vuurknop. Spoel de cassette door totdat de teller op 46 staat. Druk de PLAY toets in en u begint bij de laatste twee stages.

SPACE ACE II MS-DOS

De Goldfinger verslaat de Sven Declerck uit Gent uit HS9 blijk: meer in zijn mars te hebben. Met name dan een complete oplossing voor dat zo waanzinnig mooi uitziende spel Space Ace II. Waanzinnig mooi dat wel, maar in feite is het een heel beperkt spel, het aantal handelingen dat u moet doen om het uit te spelen is redelijk beperkt. Misschien heeft Don Bluth Software het daarom wel zo verrekte moeilijk gemaakt, want zelfs met deze oplossing is het bijna niet te spelen. Sven heeft het spel in scene's verdeeld. De tekst tussen haakjes is een korte omschrijving van de situatie. Let op wanneer u een toets indrukt; soms moet u een toets meerdere malen indrukken, soms slechts één keer. Hoe het ook zij, iedere beweging moet feilloos en razendsnel uitgevoerd worden. Sven wenst een ieder succes, 'je zult het nodig hebben' grinnik: hij aan het eind van zijn brief.

Scene 1:	vuur, vuur	(begin)
Scene 2:	omhoog	(monster)
Scene 3:	vuur	(monster 2)
Scene 4:	omhoog, vuur	(hetzelfde monster van dichtbij)
Scene 5:	vuur, links	(hetzelfde monster, weglopend)
Scene 6:	rechts, omhoog, omhoog, links	(rode bal die op u vuurt)
Scene 7:	omhoog, rechts	(paars schip)
Scene 8:	rechts	(paars schip in gat)
Scene 9:	omlaag, vuur, omlaag, rechts	(zwarte Space Ace tuig)
Scene 10:	vuur	(rood kristal)
Scene 11:	links, links, vuur	(zwarte Space Ace tuig)
Scene 12:	rechts	(idem, van dichtbij)
Scene 13:	vuur	(idem, hand komt dichter bij)
Scene 14:	links, links	(hangend aan zijn kleren)
Scene 15:	links, rechts	(van zijn lichaam afkomend)
Scene 16:	rechts, omhoog	(hoofd rolt u achterna)
Scene 17:	omlaag, links, rechts, omhoog	(uit het gat komend, spring op de disk)
Scene 18:	vuur, rechts, vuur, rechts	(vliegend op disk, eraf springend)
Scene 19:	links, rechts	(monsters ontwijkend, in schip de planeet verlaten)
Scene 20:	rechts, omhoog	(Borf is terug, in gat springend)
Scene 21:	rechts, omhoog, links, omhoog	(hangend, monster grijpt u)
Scene 22:	links	(Borf wil uw vriendin laten vallen)
Scene 23:	links, rechts	(zwaaiend aan de lianen)
Scene 24:	vuur	(monster wil uw bloem eten)

SNOOPY GAME BOY

Uit de losse pols even wat levelcodes:

LEVEL 13:	ONBV
	tN1B
LEVEL 21:	XZ12
	VZY4
LEVEL 23:	1QEH

En zoals je weet is bij Snoopy de gegeven code afhankelijk van wat je gepresteerd hebt; verschillende codes voor eenzelfde veld zijn dus wel degelijk mogelijk.

SUPER MARIO 1 NINTENDO NES

Ook van Bjorn deze fraaie waardoor u zelf het aantal vuurwerk kunt bepalen aan het eind. Let op de tijd wanneer u op de vlaggestok springt, wanneer deze op een 1, 3 of 6 eindigt dan krijgt u dat aantal vuurwerkschoten. Springen bij TIME: 346 geeft dus 6(!) vuurwerkschoten.

SUPER GRIDRUNNER ATARI ST

Van onze vaste correspondent uit Zoetermeer, Diepak Jairam ontvingen we een aardige. Pauzeer het spelen tik PINK FLOYD ARE GODS in. En wederom blijkt dat programmeur Jeff Minter niet van deze wereld is.

VENUS THE FLYTRAP AMIGA

In aanvulling op HS8 van Kurt Schellhout deze:

SATURNUS:	de bonuskamers verschijnen in een zwart kader dat naar één zijde open is. Spring door de open zijde.
MARS:	allerlei wapens zijn uw deel.

WONDER BOY III SEGA MASTER SYSTEEM

Die beruchte tip van Hoi-Yee (zie Bubble Bobble) luidt dus als volgt. Ga naar het password scherm en tik WEST ONE in. U kunt nu met de transformer alle in het spel mogelijke dieren veranderen. U vindt de transformer achter de tweede deur door de stenen linksboven stuk te slaan en het vraagteken aan te raken.



de Kerker

*Ooit aan een RPG begonnen? En begrijpt u het allemaal wel?
In de Kerker - de enige rubriek in Nederland en België speciaal voor RPG'ers - kunnen zowel beginners als doorgewinterde RPG'er hun problemen kwijt.
Hebt u tips of vragen over RPG's (computer of bord), neem contact op met onze huismagiër Mithrandir!*

Een lange warme maand ligt alweer achter ons. Een maand waarin ik mijn oude, grijze hoofd gebroken heb over *Ultima VII* en dat subliemе Origin wondertje *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*.
Maar ook een maand waarin we opnieuw kennis konden maken met de verbazingwekkende wereld Krynn, in *The Dark Queen of Krynn*, in feite het laatste deel van de trilogie.
Ik ben trouwens benieuwd wanneer de eerste volledige oplossing van *Ultima VII* binnenkomt.

ULTIMA 7

Zoals gezegd, helaas nog even geen oplossingen voor dit prachtige spel van Origin, echter wel een samenvatting van een brief van de heer G. de Waard uit Echteld. Deze schrijft me dat, ondanks het feit dat zijn configuratie ruimschoots voldoet aan de gestelde eisen, hij regelmatig vastloopt in het spel.
Naast dit feit verdwijnen op een gegeven moment ook de muren van huizen, en ook zaken die eenmaal zijn opgeborgen blijken niet altijd terug te komen. Deze zelfde klacht is ons inmiddels ook al via andere wegen ter ore gekomen, maar bij de meeste adventurers is er geen vuiltje aan de lucht.

Toch hebben we maar even contact met onze vrinden bij Origin in Amerika opgenomen, en ja hoor, *Ultima VII* blijkt op een aantal machines problemen te vertonen. Zo kan er ook in bepaalde omstandigheden een rood kader om het beeld ontstaan na het ontsteken van een toorts, dit kader verdwijnt dan niet meer.
Gelukkig wordt er hard gewerkt aan een upgrade, welke waarschijnlijk vanaf eind juli (tegen materiaalkosten) beschikbaar zal zijn. Neem even contact op met uw leverancier hiervoor.

Eye of the Beholder

Nog even een klein beetje hulp voor dit mooie spel. De mond die om Bones vraagt wil ook gewoon echt botten hebben. Als de monsters moeilijker worden, dan wordt het belangrijk om goed te gaan bewegen. Zeker bij de laatste rode draak is het alleen mogelijk om te winnen door eerst zijn vuurballen te ontwijken, pas daarna toe te slaan en daarna weer opzij te springen.

Might & Magic 2

"Beste Mithrandir,

Ik zit inderdaad vast... muurvast. In een avontuur en nog wel op het gehele laatst. Het avontuur heet Might & Magic II en mijn probleem is het codewoord op het laatste. Niet het codewoord "WAFE" want dat heb ik al, wel het codewoord om het spel te beëindigen dus wel degelijk op het gehele laatste van het spel. Als je misschien kunt zeggen hoe ik de Green, Yellow and Red interleaves kan ontcijferen dan is dat even goed omdat ik dan zelf de code kan vinden.

Dank u bij voorbaat,

Kurt van Loiere"

Om de interleave van *Might & Magic* te kunnen ontcijferen heb je twee dingen nodig. De eerste zijn alle rode, groene en gele lettertekens. De tweede zijn de verschillende interleave-volgordes per kleur. Deze twee zaken combineer je per kleur. Groen als voorbeeld: de interleave volgorde van groen is 2-1-3-4. Nu neem je van boodschap groen-2 de eerste letter, die schrijf je op. Nu de eerste letter van groen-1 en dan van groen-3 en van groen-4. Je hebt nu de eerste vier letters van de uiteindelijke boodschap opgeschreven. De volgende vier zijn de tweede letters van de boodschappen in de interleave volgorde enzovoort, enzovoort.

Might & Magic 3

Een waarschuwing van Harmen Pijpers uit Den Haag. Hij was in de 'Tomb of Terror' op de vier tronen gaan zitten, voordat hij de Koning der vampiers had verslagen. Zijn karakters groeiden in ervaring en in sommige attributen, maar andere attributen liepen terug naar 0! Jammer genoeg had hij het spel al opgeslagen. Er is niets meer aan te doen om dit te herstellen beste Harmen, alleen het vinden van Quatloo-coins kan enige verlichting brengen, omdat die weer om te zetten zijn in de diverse attributen. De karakters gaan dan in ieder geval niet meer na elke keer slapen dood!

Ultima Underworld: The Stygian Abyss

De raadsels van dit spel zijn niet echt heel erg moeilijk, overleven is veel moeilijker! Het is absoluut noodzakelijk om te leren dat je met de rechtermuisknop je wapen gereed houdt, om tegelijkertijd met je linkermuisknop en de bewegingen van de muis te zorgen dat je achter je tegenstander aanloopt. Om verder te komen in de ontwikkeling van het karakter, is het noodzakelijk om te bidden bij de Ankh's, de Egyptische kruisen.

Er zijn drie standaard mantra's, gebedswoorden, die zorgen voor een klein beetje vooruitgang op een aantal vaardigheden. Helaas is het bij deze drie standaard mantra's niet mogelijk om te bepalen welke vaardigheden dan beter worden. Daarom hieronder een lijstje met een aantal gespecialiseerde mantra's om in een bepaalde vaardigheid extra omhoog te gaan.

RA	Om harder te slaan
HUNN	Om beter te kunnen zien hoeveel iets waard is
UN	Om beter te leren handelen
LU	Om beter te kunnen zien
LON	Om dingen te repareren
SAHF	Om beter sporen te volgen en te herkennen
ORA	Om beter te worden in ongewapende gevechten
ONO	Om goed te leren zwemmen

Een goed idee is een wat 'rotworm stew' (Wormensoep) te maken. Meng hiervoor de port, de groene paddestoel en een dode worm in een bakje, vooral de trollen zullen u hier heel dankbaar voor zijn.

Overigens zijn ook over dit Origin spel meldingen binnengekomen van geheimzinnig verdwijnende zaken en onverwachte vastlopers. Mocht u hiermee te maken hebben, of de gehele oplossing van dit spel hebben, dan is hier één zeer geïnteresseerde tovenaar.

Twilight 2000

Op het laatste moment kwam er nog een tip binnen voor dit moeilijke oorlogs RPG. Jitte Cooper vertelt hoe je bij de eerste missie de vijanden kunt verslaan:

"Kies in het begin van de missie Nick, Terry en F.J. Als je onder vuur ligt van vijanden, geef je Nick en Terry opdracht om te vechten. F.J. geef je opdracht om te vluchten. Herhaal dit meerdere keren en de vijand heeft geen schijn van kans om op je te schieten en je hebt ze al gauw verslagen."

Dat was het weer voor deze keer. Iemand per toeval kaarten van *Dark Queen of Krynn* en de *Ultima's*? De volgende keren kunnen we dan de kaarten plaatsen waar het meest om gevraagd wordt.

Hopelijk sturen jullie veel oplossingen en vragen deze zomer. Adieu

Mithrandir

PLAN 9 FROM OUTER SPACE

ER WORDEN NOGAL WAT SLECHTE FILMS GEMAAKT. MAAR WORDT ER OOIT EEN OSCAR UITGEREIKT VOOR DE ALLERSLECHTSTE FILM ALLER TIJDEN, DAN WORDT PLAN 9 FROM OUTER SPACE WINNAAR IN ALLE CATEGORIEEN. NOG NOOIT IS ER EEN FILM GEMAAKT DIE ZO SLECHT IS ALS PLAN 9

SLECHT

Het script is erg dubieus, maar daar is nog wel wat concurrentie te vinden. Bela Lugosi, de hoofdrolspeler, overleed tijdens de opnamen, zodat een vervanger gezocht werd. Het is werkelijk ongelofelijk hoe goed men er in geslaagd is om de exacte dubbelganger van Bela Lugosi te vinden. Ten eerste lijken ze qua uiterlijk absoluut niet op elkaar, de ene had blond haar en blauwe ogen en de andere was meer een donker type. Maar ten tweede scheelden ze ongeveer een halve meter in lengte. De hoofdrolspeler heeft in het tweede deel van de film dan ook opeens een cape voor zijn gezicht en een bochel.

SLECHTER

Het aantal afwijkingen is niet te tellen. In een achtervolgingsscène wisselt het van dag naar nacht naar dag. Alle decor attributen zijn van hout. Behalve de vliegende schotels. U raadt het al: wieldoppen aan een touwtje.

SLECHTST

Maar het ergste is wel dat de film serieus bedoeld is. Edward D. Wood jr. die de film schreef en regisseerde, wilde met dit edele produkt veel geld verdienen. Hij noemde het op een gegeven moment zelfs mijn kleine juweeltje, wat te denken geeft over eerdere successen van deze grote regisseur zoals Glen or Glenda, the story of a transvestite en het gelukkig nog immer onbekende Jail Bait. Verbazingwekkend genoeg is er na Plan 9 nog maar weinig vernomen van Edward.





HET SPEL

Plan 9 from Outer Space - het spel - is niet helemaal geënt op het verhaal van de bijbehorende film. Dat kunt u zelf beoordelen omdat een VHS videoband met de originele film bijgeleverd wordt. Als privédetective moet u zes rollen film verzamelen. Deze rollen film samen vormen wel het gewraakte Plan 9. Een Hollywood producer geeft u de opdracht om deze film te vinden en te monteren. Het enorme bedrag van $ 100,- krijgt u vooral mee, met de belofte dat een even genereus bedrag op u ligt te wachten als u de zes rollen heeft gevonden.

Plan 9 is een grafisch avontuur. Maar in tegenstelling tot bijvoorbeeld de Sierra avonturen, is de hoofdrolspeler niet zichtbaar. De wereld wordt voorgesteld alsof u door de ogen van de detective kijkt. Het scherm heeft een venster in het midden. Hier ziet u de speelwereld zoals de hoofdpersoon die ziet. Elke locatie wordt voorgesteld door een statisch plaatje, waarvan eventueel een aantal details zijn geanimeerd. Dit plaatje neemt ongeveer een derde deel van het scherm in beslag. Rechts hiervan is een lijst te zien van de voorwerpen die u bij zich draagt op een gegeven moment. Rechts onderin ziet u een grafsteen met daarop een aantal menukeuzes, zoals sla, geef, gebruik, pak, praat, open, duw, sluit, laat vallen en bekijk. De meeste hiervan zijn natuurlijk vanzelfsprekend, praat verdient wat extra uitleg. Wilt u met iemand praten, dan krijgt u een aantal zinnen in beeld. Nu kunt u met de muis een keus maken welke uitspraak u op dit moment wil doen.

Eenmaal een keus gemaakt, dan reageert de tegenpartij hopelijk positief. Gebruik is een menukeuze die voor tweeërlei uitleg vatbaar is. U kunt namelijk iets wat op het scherm te zien is gebruiken. Zou u bijvoorbeeld kiezen om een kraan te gebruiken, dan gaat deze lopen. De tweede mogelijkheid is om twee voorwerpen op elkaar te gebruiken. Gebruik het touw op het anker en de twee verbinden zich.

GEVONDEN

Heeft u eenmaal een filmrol, dan kunt u hiermee naar de bioscoop. Gebruikt u nu deze spoel op het projectie apparaat, dan krijgt u een deel van Plan 9 te zien. Weliswaar in korte zwart/wit, maar zeer indrukwekkend.



Want iedere spoel bevat zo'n twee minuten film. Een klein rekensommetje leert dat er dus zo'n twaalf minuten film te zien is als de hele film is gemonteerd.

Gremlin heeft met Plan 9 geprobeerd een humoristisch avontuur te brengen. Het spel zit vol verwijzingen naar goedkope horror-films en S.F. films die zelfs het predikaat B-film bij lange na niet verdienen.
Grafisch gezien lukt dat heel aardig. De plaatjes zijn mooi en grappig en de spaarzame animatie is effectief. Spaarzaam natuurlijk buiten de film die u in elkaar moet zetten.
Qua muziek gebeurt er niet zoveel. In de openingsscène wordt nog wat verwachting gewekt, maar dat wordt verder niet uitgebouwd.
Mijn grootste probleem met dit spel betreft de beperkte mogelijkheden. Als je iets doet wat niet goed is, dan krijg je niet een antwoord dat op de situatie is toegesneden, maar er komt een venstertje met de tekst: 'Nu zit je op een dood spoor.' Zo zitten er nog meer van dit soort nare dingen in. Je hebt een sleutel van een bankkluis. Als je die bekijkt krijg je de tekst: 'Er staat het symbool van de bank en een nummer op.' Vervolgens vraagt de juffrouw van de bank om dat nummer. Maar u kent het niet... alsof je niet zou kunnen lezen.
Misschien voor de filmfanaat de moeite waard omdat de film bijgesloten is, maar als avontuur is er gewoon teveel beters te krijgen.

Jan-Willem van Riet

PRODUKT INFO

Fabrikant: Gremlin Graphics
MS-DOS f 149,50/BFS 2.889
Video: VGA
Audio: AdLib/SoundBlaster/Roland/Thunderboard
Systeemeisen: 640KB RAM, 286 12 MHz of hoger, DOS 3.1 of later, harddisk wordt zeer aanbevolen.
2
Amiga en Atari ST versies worden niet verwacht.

CHESS CHAMPION 2175

HET ENGELSE SOFTWAREHUIS OXFORD SOFTWORKS HEEFT AL GERUIME TIJD EEN SCHAAKPROGRAMMA OP DE MARKT DAT REGELMATIG VERNIEUWD WORDT; DE NIEUWSTE VERSIE IS *CHESS CHAMPION 2175*. *CHESS CHAMPION 2175* IS NIET ALLEEN BEHOORLIJK STERKER DAN DE VOORGANGER *CHESS CHAMPION 2150*, OOK HEEFT MEN NU IN SAMENWERKING MET HOMESOFT BESLOTEN EEN VOLLEDIG NEDERLANDSE MS-DOS VERSIE OP DE MARKT TE BRENGEN. DUS NAAST DE NEDERLANDSE HANDLEIDING IN DE NEDERLANDSE DOOS, ZIJN OOK DE SCHERMTEKSTEN GEHEEL IN HET NEDERLANDS. (DE AMIGA EN ATARI ST VERSIES ZIJN UITSLUITEND IN ENGELS-TALIGE UITVOERING LEVERBAAR.)

3D

Zoals bij de meeste hedendaagse schaakprogramma's is zowel een 3D als 2D weergave mogelijk. Daarbij is het 3D bord om diverse assen te draaien. Uiteraard zijn diverse sets 3D stukken bijgeleverd.

Het programma maakt gebruik van een uitgebreide openingenbibliotheek, waarbij als speciale bijzonderheid opgemerkt kan worden dat het sterke zetten kan toevoegen, met andere woorden, het leert van de gespeelde partijen. U kunt ook zelf openingen toevoegen om het programma nog meer te vervolmaken. Verder worden alle regels toegepast zoals promotie, rokade, en-passant slaan, remise door herhaling van zetten en remise door de 'vijftig zetten'-regel.

VOORDOEN

CC2175 kan u adviseren bij het zetten, zelfs intobel zetten is mogelijk. Hierbij bepaalt *CC2175* wat de beste zet voor het gekozen stuk is en doet, wanneer u dat wilt, deze zet. Een uitstekende manier om strategieën te leren.

Uiteraard wordt er gewerkt met of zonder klokken, kunt u zetten terugnemen, *CC2175* dwingen te zetten ook wanneer het nog niet klaar is met nadenken, probleemstellingen opzetten en deze door de computer op laten lossen en kunnen partijen op de printer uitgeprint worden. Spelen via modem's is eveneens mogelijk.

NIEUW

Een unieke optie is zeker het feit dat het programma kan leren van gespeelde partijen. Dat tijdens uw bedenktijd het programma uw volgende zet probeert te voorspellen en hierop alvast reacties voorbereidt is ook nieuw. De optie om uw eigen ELO sterkte te bepalen door middel van teststellingen is altijd meegenomen. Overigens heeft *CC2175* op een standaard XT een ELO waardering van even boven de 2000, een kandidaatmeester derhalve. Wanneer u een 386 met EMS gebruikt kan deze sterkte nog stijgen tot zeker 2250, afhankelijk van uw configuratie.

MS-DOS

CC2175 ziet er goed doch niet opzienbarend uit, op geluidsgebied valt er al helemaal niets te beleven. Dat mag dan wel negatief klinken, inhoudelijk is het programma ijzersterk. Het speelt een stevige partij schaak en u moet van goede huize komen wilt u winnen.
De handleiding is goed verzorgd (alleen informatie over per modem spelen ontbreekt) de schermteksten zijn professioneel vertaald. Hier is duidelijk over nagedacht!

Al met al is dit programma een aanwinst die iedere geïnteresseerde in computer-schaak dient te overwegen. Voor de prijs hoef je het zeker niet te laten.

Peter Nouzo

PRODUKT INFO

Fabrikant: Oxford Softworks
Amiga ƒ 99,00/ BEF 1919
Atari ST ƒ 99,00/ BEF 1919
MS-DOS ƒ 99,00/ BEF 1919
Video: Herc/CGA/ EGA/VGA 16kl
Systeemeisen: 640Kb RAM, Microsoft muis en harddisk aanbevolen
Beveiliging: handleiding
N.B. Hoe zwaarder uw machine (en hoe meer EMS) des te sterker speelt *Chess Champion 2175*

WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS

DE ANDERE TITEL VAN DIT SPEL IS *4D WORLD TENNIS*. DAARMEE IS HET NA *4D SPORTS BOXING* EN *4D RACE DRIVING* HET VOLGENDE 4D SPORTSPEL VAN MINDSCAPE.
IN *WORLD TENNIS* KUNT U VELE KANTEN UIT. ZO KUNT U OEFENEN MET EEN BALLENKANON OP DE SERVICE. ALS DAT LUKT KAN EEN OEFENWEDSTRIJD TEGEN DE COMPUTER GESPEELD WORDEN. LOOPT DIT NAAR TEVREDENHEID OF BENT U GEWOON NIEUWSGIERIG: HET DOORLOPEN VAN EEN VAN DE TWAALF TENNISTOERNOOIEN, ZOALS WIMBLEDON EN ROLAND GARROS IS DE VOLGENDE OPTIE. ALS LAATSTE MOGELIJKHEID KAN EEN VOLLEDIGE CARRIERE OPGEBOUWD WORDEN, WELKE JAREN EN VELE TOERNOOIEN IN BESLAG NEEMT.

World Tennis heeft een heel mooi intro met een animatie van de service van Michael Chang. In het spel zelf zijn de graphics een stuk minder door de vector graphics. Het "fifteen-love" van de umpire door de speakers is heel realistisch en draagt veel bij aan de spanning. Als er een beetje handigheid komt bij het slaan en het eerste punt is gescoord dan begint het spel te boeien. Voor tennisliefhebbers is dit een spel dat eigenlijk niet overgeslagen mag worden.

Laurens van Wijk



Het basisprincipe, slaan en terugslaan, gebeurt met de spatiebalk of de muis. Door de toets langer ingedrukt te houden, is te regelen hoe hard er geslagen wordt. Timing is hierbij heel belangrijk. Het bewegen op het veld kan zelf gedaan worden of semi-automatisch door de computer.

De beelden zijn met vectorgraphics gemaakt waarbij verschillende detailniveaus ingesteld kunnen worden. Publiek wel of niet aanwezig, een umpire langs het net en het figuur van de speler zijn enige van de talloze mogelijkheden hierin.

Van de wedstrijden worden opnames gemaakt, die afgespeeld kunnen worden. Het camerastandpunt is hierbij helemaal zelf in te stellen. De reacties van de tegenspeler kunnen nu eens nauwkeurig bekeken worden. Stak hij zijn handen niet in de lucht, toen hij een punt scoorde?

PRODUKT INFO

Fabrikant: OSI/Mindscape
MS-DOS ƒ 139,50/BEF 2699
Video: EGA/VGA
Geluid: Roland/AdLib/Soundblaster/ Thunderboard
Systeemeisen: 640 Kb RAM, 286 >12Mhz harddisk en muis aanbevolen
Beveiliging: handleiding
Andere versies worden overwogen.

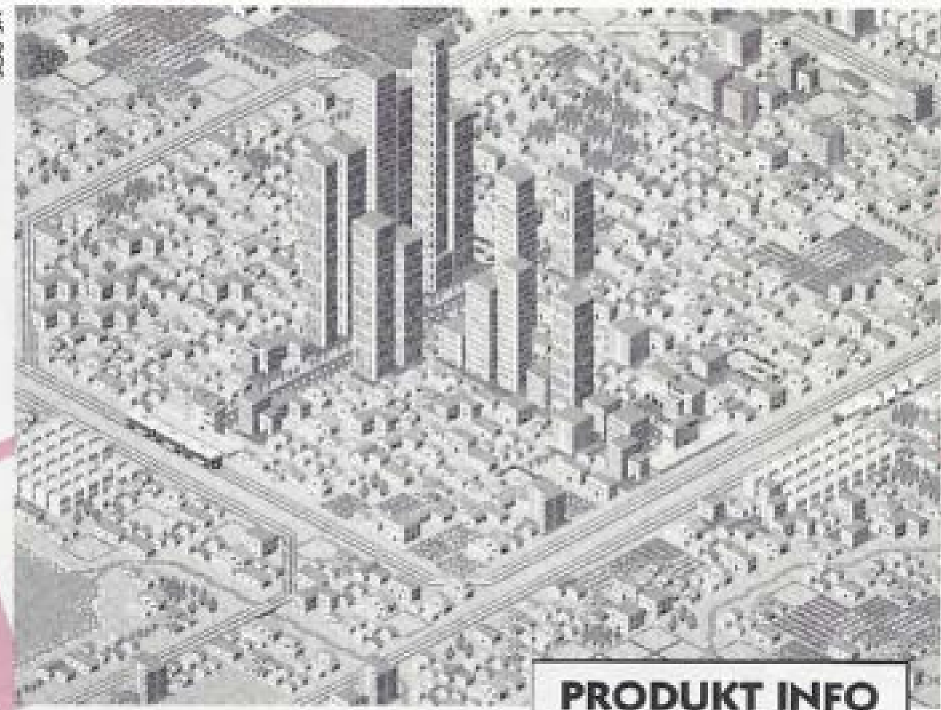
A-Train heet het. En ik ben verkocht. Mijn elektrische treintje komt niet meer uit de doos. Mijn eigen, duizendmaal ingewikkelder spoorwegnet leg ik voortaan aan op mijn beeldscherm. A-Train heeft niets van het kinderachtig treintje spelen. Best leuk hoor, vooruit, achteruit, wagentje er af, wagentje erbij, druppeltje naaimachine-olie op de asjes en een kop koffie omstoten over een plastic stationnetje, gezellig.
Maar dan dit computerspel! Geheel andere koek. Het maakt me de machtigste ambtenaar van het ministerie van Verkeer en Waterstaat, en machtiger. Bouwen, slopen, volksverhuizen niets is te dol. Ik leg de Betuwelijn aan, het tracé voor een hogesnelheidstrein, ik stel de treinen samen, ontwerp de dienstregelingen, ik kan het zo gek niet bedenken of het kan: wat mij betreft dus altijd een eetsalon mee. Bovendien ga ik de snelheid op het spoorwegnet flink opvoeren. Het moet afgelopen zijn met dat gesukkel rond Gouda.

A-Train speelt men niet zomaar. Het mag niet eens spelen genoemd worden. Creatieve planologie is het en het zal nachtwerk worden voor u het een beetje onder de knie begint te krijgen.

Een jaar geleden kreeg ik een schijfje in handen dat afkomstig was van de Nederlandse Spoorwegen. Er stond een programmaatje op, bedoeld voor gebruik op school. In een simpel opzetje kon wat geklooid worden met spoorlijnen, stations, parkeerplaatsen, aparte rijstroken voor vrachtauto's en woon-werkverkeer. De speler van dit leerzame spel kon invloed uitoefenen op de economische ontwikkeling van een stedelijk gebied en op het milieu. Ik vond er geen bal aan, want elke maatregel die ik nam ter verbetering van het milieu leidde volgens de ontwerpers van het 'spel' onherroepelijk tot het faillissement van de samenleving. Het spel schold me zelfs uit. Ik werd niet serieus genomen: stel je niet aan, riep mijn beeldscherm, en het spel werd abrupt gestaakt omdat ik veel te veel fietspaden aanlegde en alle parkeerplaatsen in de binnenstad sloot.

Nu ik A-Train ken, weet ik pas hoe stomvervelend het educatieve NS-spel was. Alleen al de schoonheid van de driedimensionale plattegronden waarover ik kan reizen zijn een lust. En als ik even niet weet waar mijn trein uithangt bekijk ik een detail van mijn wereld vanuit een satelliet. Men kan het spel winnen. Of verliezen.

A-TRAIN



MS-DOS

Men wint - waarschijnlijk na maanden spelen - als men een rendabel spoorwegnet heeft gebouwd, met daaromheen een goed functionerende en welvarende omgeving waarin mensen wonen, werken en naar een pretpark gaan. Men verliest door failliet te gaan. Voor de heel ernstige spelers is winnen misschien mooi, ik vind verliezen (het duurt ook maanden voor je een beetje fatsoenlijk bent uitgeteld) leuker omdat er duizelingwekkend veel heel mooie mogelijkheden voor een faillissement zijn.
U zou bijvoorbeeld een stad als Den Haag met er aan vast Zoetermeer kunnen aanleggen. Vanuit Den Haag legt u twee spoorlijnen naar Zoetermeer waar u een ministerie (van onderwijs bijvoorbeeld) situeert waarin duizenden ambtenaren hun brood verdienen. Niet eens zo'n waanzinnig idee, want kijk maar even op de kaart van Zuid Holland, zoiets bestaat gewoon. A-Train leert ons dat het een zootje wordt.

Maar ook een voortvarende aanpak kan tot rampen leiden. Treinen rijden in Nederland naar mijn smaak veel te langzaam. Ik weet einden spoorrails te liggen waar makkelijk tweehonderd gereden kan worden. Tussen Utrecht en Arnhem bijvoorbeeld. Met A-Train kan met snelheden geëxperimenteerd worden. U kunt ongeveer Utrecht en ongeveer Arnhem nabouwen en de Veluwezoom er tussen leggen. Scheuren maar. Vanzelf loopt alles dan vast omdat Utrecht de treinen niet verwerken kan.
Hier heb ik in alle bescheidenheid wat kritiek op het waanzinnig mooie A-Train. Men kan grote stations bouwen en kleine. Maar daarbij kan de speler niet in details treden. Ik had graag stations in verdiepingen, waarin treinen in drie lagen of meer onder en boven elkaar stoppen en vertrekken. Ik heb nog niet kunnen uitvinden of A-Train zo'n imaginair station als één grote botsing beschouwt of de verdiepingen accepteert, zoals wij inmiddels station Sloterdijk hebben en straks het nog mooiere Duivendrecht.

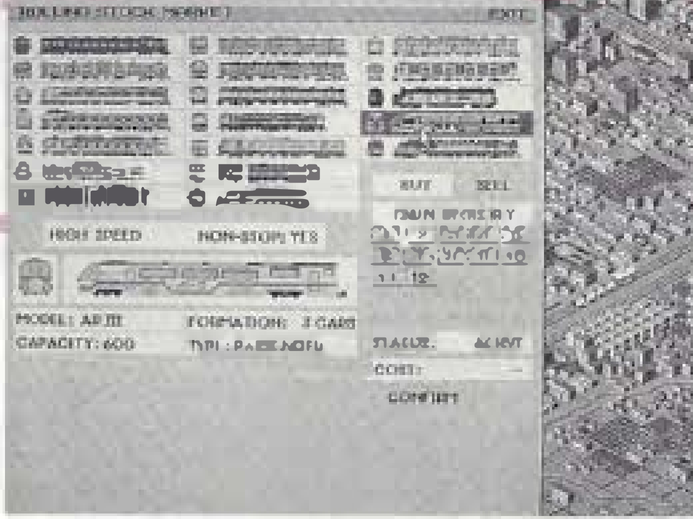
Trouwens, om nog wat te kankeren te hebben, in de allergrootste bescheidenheid, het Amerikaans georiënteerde spel, nageschreven van een Japans origineel, kent de fiets helemaal niet en laat mij geen treinen samenstellen zoals ik dat zou willen. Dus geen eetsalon en een apart rijtuig waarin de fiets gratis mee mag. Men koopt (of verkoopt) complete treinen, snelle of boemels, of vrachttreinen. Het illustreert wel het hoge realiteitsgehalte van A-Train. Spoorwegplanologen zijn gewend om in complete treinen te rekenen, een extra wagonnetje voor Zandvoort mag dan kunnen, de grote plannenmakers houden met dit soort kruimelwerk geen rekening en smijten met complete dubbeldekstreinen tussen Alkmaar en Lelystad. Zo wil het spel ook gespeeld worden. Groots van opzet. Ik ben aan het bouwen en over een paar maanden hoop ik schaterlachend volkomen uitgerangeerd te zijn. Failliet maar dolgelukkig.

Wat een droom van een spel.

Wouter Klootwijk

PRODUKT INFO

Fabrikant: Maxis
MS-DOS: ƒ 159,00/BEF 3079
Beeld: Herc/EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster
Min. config: 640K, 286, 10Mhz, harddisk





HET EINDE VAN MÄRKLIN, HET EINDE VAN MINI-TRIX, LEVE A-TRAIN!

TEETEDETEEE TETETEE
DAAR IS HIJ WEER.
DE WERELDBEROEMDE ARCHEOLOOG-AVONTURIER IS TERUG VOOR ZIJN VOLGENDE CONFRONTATIE MET DE NAZI'S. DEZE KEER GAAT HET EROM ACHTER DE GEHEIMEN VAN HET LANGVERDWENEN





INDIANA JONES AND THE

CONTINENT VAN ATLANTIS TE KOMEN. DE TOCHT VOERT INDY OVER BERGEN, DOOR DE WOESTIJN, ONDER WATER EN ONDER DE GROND. EN, ZOALS UIT DE SOORTEN LANDSCHAP VERMOED MAG WORDEN, VIA ZEER UITEENLOPENDE VERVOERMIDDELEN. EEN BALLONVAART, EEN KAMELERIT, EEN AUTORIT EN EEN ONDERZEEBOOTTOCHTJE ZIJN MAAR EEN PAAR VAN DE MOBIELE MOEILIJKHEDEN WAARMEE ONZE HELD GECONFRONTEERD WORDT.

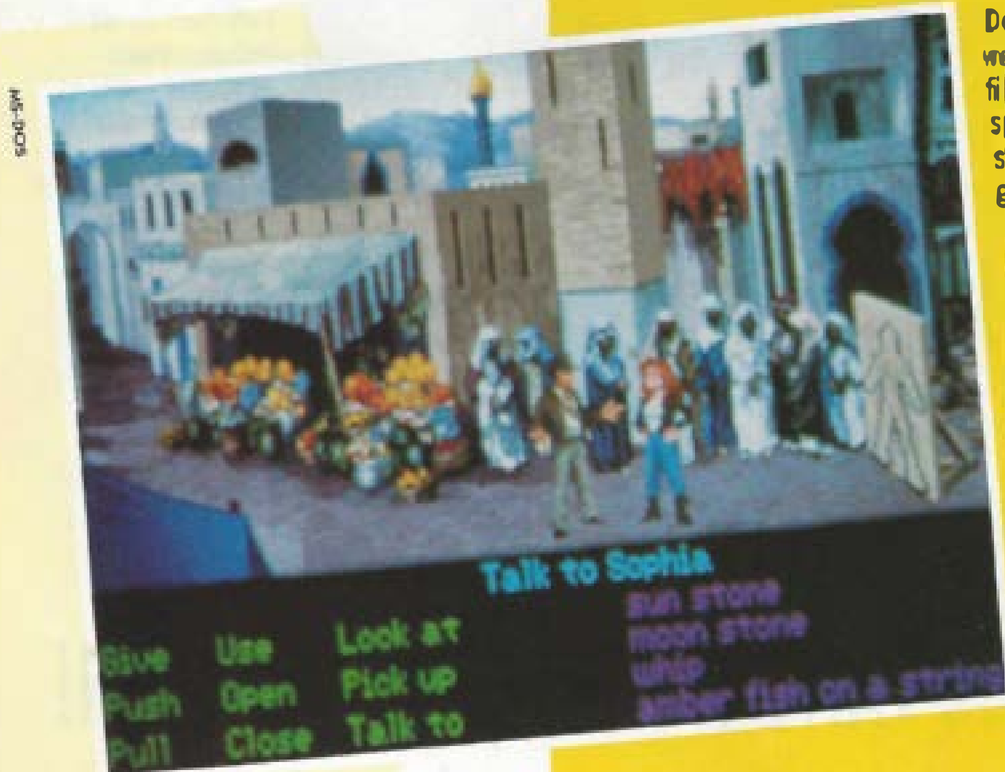
NIET TE FILMEN

In tegenstelling tot vorige Indiana Jones avonturen is het spel ditmaal niet gebaseerd op een film. Hal Barwood schreef speciaal voor dit spel een nieuw verhaal. De plot draait om het geheimzinnige metaal 'orichalcum'. Dit bijzondere metaal komt - voorzover bekend - alleen in Atlantis voor. Duitse wetenschappers hebben ontdekt dat dit metaal in staat is om kernreacties te beheersen. Dit geeft de Nazi's natuurlijk een enorme voorsprong op de geallieerden, tenminste als ze de vindplaats van dit metaal kunnen vinden. Dat leidt tot een gevaarlijke zoektocht naar het verdwenen continent.
De enige leidraad, die Indy - en u dus - heeft is het boek met de verloren dialogen van Plato. In dit boek vertelt Plato een aantal verhalen die samenhangen met Atlantis.



STANDAARD

Indiana Jones and the Fate of Atlantis is een avontuur uit de Lucas Film Arts keuken. U speelt de hoofdrol: doctor Indiana Jones. Zoals bij alle Indiana Jones avonturen ziet u de hoofdpersoon volledig in beeld. Meestal kunt u hem van links naar rechts over het scherm bewegen, soms ook van voor naar achter. De wereld bestaat uit een opeenvolging van gedigitaliseerde achtergrondschermen. Meestal volgen ze elkaar flip-screen op, wat wil zeggen dat u aan de rechterkant het ene plaatje uitloopt en dan het volgende plaatje aan de linkerkant weer inloopt.
Bij de vorige avonturen waren de meeste plaatjes maar één scherm groot, deze keer zijn er echter een aantal die groter zijn. Dat betekent dat u er niet aan de zijkant uitloopt, maar dat het plaatje met uw figuur meeschuift (scrollt).



De plaatjes die bij dit spel horen zijn werkelijk zeer mooi en ook de bekende filmmuziek is goed uitgevoerd. Wat mij speciaal opviel is hoe het hele spel de sfeer van een film uitademt. Op de goede momenten spannende muziek en hier en daar een aantal zeer visueel georiënteerde grappen. Zoals ook in de oorspronkelijke films, heeft het spel een ondertoon van ironie. Wat te denken van de naam van de grote booswicht Kerner. Zou het toeval zijn dat het pand van Lucasfilm aan de Kernerboulevard staat? Ik had eigenlijk niet meer en niet minder verwacht van dit spel. Misschien is het iets makkelijker dan Monkey Island 2, maar de drie verschillende paden zorgen er voor dat het niet gauw opgelost is.

Teetedeteee tetetee kopen dus.

Jan Willem van Riet

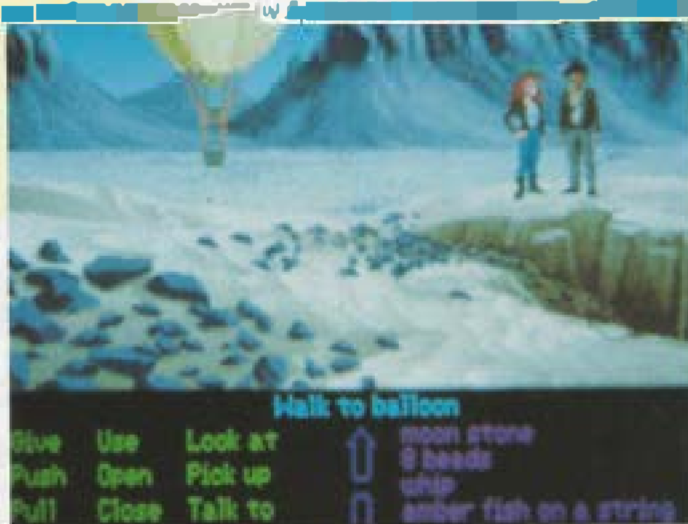
GRAFISCH

Indy 4 is een grafisch avontuur, wat betekent dat er heel wat raadsels op te lossen zijn, voordat eindelijk Atlantis gevonden is en de Nazi's verslagen. Om de speelwereld te manipuleren, heeft Lucasfilm gekozen voor de bekende SCUMM interface: een blokje met negen menukeuzes onderin beeld. Deze keuzes variëren van pak op, gebruik, open en sluit tot praat met en geef. Kiest u een van deze mogelijkheden, dan ziet u boven dit blokje het gekozen woord verschijnen. Naast de menu's ziet u plaatjes van alle voorwerpen die u hebt. Als u eenmaal een werkwoord hebt gekozen, dan kunt u daarna een

FATE OF ATLANTIS

Tèetèdètèèè tètètèè daar is hij weer!









voorwerp kiezen. Nu verschijnt er een klein zinnetje in beeld. Bijvoorbeeld u kiest 'open' en daarna de gouden doos, het zinnetje "Open de gouden doos" komt in beeld. Klik u dit zinnetje aan met de muis dan zal het programma proberen om deze actie uit te voeren. Er is overigens een versnelling ingebouwd. Als u een voorwerp kiest waar een logische actie bijhoort, dan zal het programma deze selecteren. U kunt deze actie dan uit laten voeren door op de rechter muisknop te klikken. Als voorbeeld een deur: u wijst naar deze deur, in beeld verschijnt 'Kijk naar de deur'. Maar in het menu zal het woord 'open' geel oplichten. Klikt u nu op de rechter muisknop, dan zal Indy proberen om de deur te openen.

Naast voorwerpen, zal Indy ook een aantal personen moeten gebruiken om zijn weg te vinden. De menukeuze 'Spreek' geeft meestal een aantal alternatieve zinnen, waaruit gekozen kan worden. Zo kunt u bijvoorbeeld proberen te slijmen, of juist heel agressief aan uw informatie zien te komen. Afhankelijk van wat u zegt, reageert uw opponent dan.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Lucas Arts Entertainment
MS-DOS ƒ 139,50/BEF. 2699
Video: VGA/MCGA
Geluid: AdLib/ Soundblaster/ Thunderboard/ Roland/ Soundmaster II
Systeemeisen: 640k, harddisk, >12mhz 286, muis aangeraden.
Beveiliging: codewiel

Een Atari ST versie komt niet, een Amiga versie is in ontwikkeling.

ONDERWEG

Zoals reeds vermeld moet Indy in dit verhaal zijn weg vinden met behulp van een breed scala aan voertuigen. Ondermeer moet hij met een duikboot varen en op een kameel rijden. Al deze voertuigen hebben hun eigen moeilijkheden en besturingen. Bij de ballon moet u bijvoorbeeld of hete lucht laten ontsnappen, of juist ballast weggooien. Afhankelijk van de hoogte waarop u vliegt, zal de wind u dan een bepaalde richting opsturen.

DRIE OPTIES

Zoals bij zoveel avonturen roept ook hier de verpakking dat er meerdere paden naar de oplossing leiden. In tegenstelling tot de meeste avonturen, wordt hier echter substantieel andere paden behandeld. Ergens in het spel krijgt u de keuze tussen drie aparte mogelijkheden:

A. U kunt het avontuur alleen en met uw verstand oplossen.
B. U kunt het avontuur alleen, maar met uw vuisten oplossen.
C. U kunt het gezelschap van Sophia, een ex-geliefde, gebruiken om samen met haar het avontuur op te lossen.

Uiteindelijk komt u via alle drie wegen op hetzelfde punt uit, maar de raadsels en ontmoetingen zijn zeer verschillend.

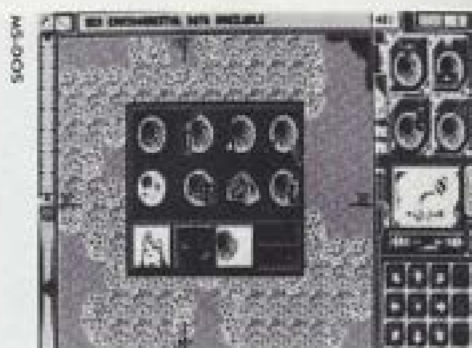
Om dit nu toch enigszins bij te kunnen houden, houdt het programma een score bij. De maximale score van duizend punten krijgt u pas als u het spel op alle drie de manieren volledig hebt opgelost. Deze methode betekent natuurlijk ook, dat als u vastloopt bij de ene speelmanier u het altijd nog op de andere kunt proberen.

Allemachtig prachtig is weer eens van toepassing. Het hele spel voelt aan alsof je aan een film deelneemt. Dat geldt bijvoorbeeld ook voor de introductie. Je moet overigens tijdens de introductie actie ondernemen met Indy anders kom je er niet doorheen. En de titels blijven net als in de bioscoop voortdurend opduiken.

Dit is een gelikt spel, alles is even goed: muziek, effecten, puzzels. Verplicht!

Harry d'Emme

GLOBAL effect



Weinig lezers van dit blad zullen nog nooit van Sim City, Balance of the Planet of Global Dilemma gehoord hebben. En zelfs die enkeling zal alleen op het dagelijkse radio- en tv-nieuws nu en dan iets hebben opgevangen over lucht- en watervervuiling of de toenemende ver(w)arming van de Aarde. Schep nu zelf een nieuwe en betere wereld! Of herstel langzaam maar zeker de zwaar verminkte samenleving op deze wereldbol. Doorbreek in dit computerspel de nare gewoonte van de huidige dames en heren machthebbers om steeds weer de oplossingen voor de grote wereldproblemen naar de volgende generatie door te schuiven. Global Effect is alleen geschikt voor de heel geduldigen onder de computeraars. Het is mij de eerste keer gelukt om deze Aarde nog zeven jaar (anderhalf uur) in leven te houden.

Twee waarschuwingen vooraf! Een: Het lijkt simpel maar dat is het zeker niet. Maar alle grootmoeders mompelden vroeger al: 'Waar een wil is is een weg'!
Twee: Stuur de door u gevonden oplossing voor de wereldproblemen NIET naar de wereldleiders. Zij hebben zo goed als zeker geen tijd omdat ze tussen alle recepties door ook achter de computer zitten met... Global Effect.

Robert K. Reurslag

GLOBAL EFFECT IS WEER EEN NIEUWE VARIANT OP DE INMIDDELS OVERBEKENDE EN 'GODDELIJKE' SPELLEN ZOALS POPULOUS, SIM EARTH EN BALANCE OF THE PLANET. GLOBAL EFFECT ZIT BOORDEVOL REALISTISCHE SITUATIES, OVERSTROMINGEN, AARDBEVINGEN, OORLOGEN EN LUCHT- OF WATERVERVUILING DIENEN MET PASSENDE MAATREGELEN TE WORDEN BEDWONGEN. BOUW EEN BOS EN EEN STAD OF HANTEER DE ZAAG EN DE SLOPERSBAL. U MAG HET SPEL OP EIGEN KRACHT SPELEN OF TEGEN DE COMPUTER. OOK IS HET MOGELIJK EEN TWEEDE SPELER OP TE VOEREN OF TWEE COMPUTERS AAN ELKAAR TE 'KNOPEN'.

START

Voor u met het echte 'regeren' kunt beginnen moet een beginsituatie worden geselecteerd uit vier verschillende opties. U kunt een wereld scheppen, redden, besturen of laden van disk. Het scheppen, redden en besturen kan weer vanuit verschillende beginsituaties zoals de begintijd - ...de Aarde was woest en ledig..., de ijstijd, een waterwereld, een bosrijke Aarde of een post nucleaire c.q. industriële wereld.
Bij het besturen van een bestaande wereld kunt u een industriële tegenstander of een oorlogszuchtige opponent kiezen. Beide willen de planeet verwoesten in hun poging alle macht over de Aarde te krijgen. We gaan er van uit dat u verstandiger met uw macht om zult springen.

Met de mogelijkheid van dertig verschillende elementen (stadsblokken, verschillende boomsoorten, fabrieken, boerderijen, energiemiddelen - zon, wind, kolen, olie, uranium - en vele andere mogelijkheden) en meer dan 60.000 posities om die elementen te plaatsen mag u dit spel rustig omvangrijk en ingewikkeld noemen.
Elk van de dertig elementen wordt op een aparte pagina in de handleiding beschreven en van commentaar voorzien. Plaatst u bijvoorbeeld enkele stadsblokken op een stuk land dan zal er ook een energie-, een voedsel-, een drinkwater- en een afvalverwerkingsvoorziening in de buurt moeten komen. Die verschillende voorzieningen moeten met kabels en pijpleidingen aan steden en fabrieken worden verbonden. Een aardige hint in de handleiding is om vooral geen leidingen en kabels met elkaar te verwisselen! Het zou wat slordig staan als uw theewater zwart en stroperig uit de waterleiding komt.

HET UITZICHT

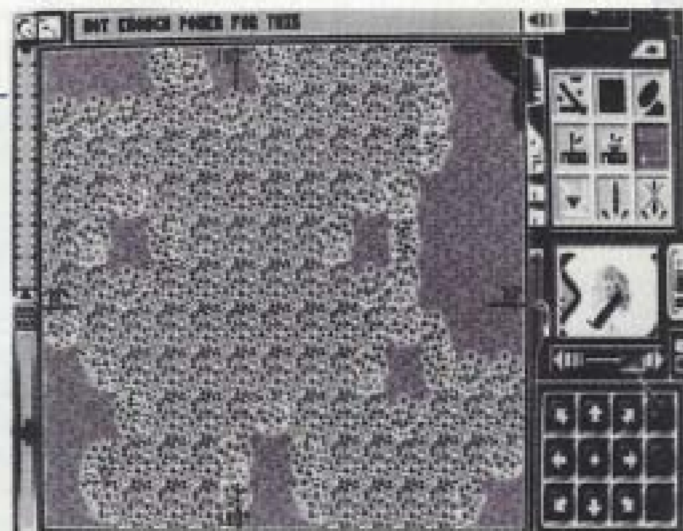
Als speler ziet u steeds een klein deel van de wereld die u moet besturen. Rondom dat hoofdscherm zijn diverse besturings-, controle- en informatiemiddelen gegroepeerd. Enkele meters houden u op de hoogte van de nog beschikbare energie (elke beweging of actie zal de energie op de 'powermeter' doen slinken) en de zogeheten 'balansmeter' waarop u, vooral de eerste paar keer, de Aarde in hoog tempo naar de knoppen kunt zien gaan. Vanuit het hoofdscherm kunt u rechtstreeks ingrijpen met alle middelen die u noodzakelijk acht. Ook is het mogelijk om totaalschermen van de Aarde op te roepen waarop eventueel aanwezige luchtverontreiniging, temperatuur en de vervuiling van het water zichtbaar zijn.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Millenium
Amiga 1Mb ƒ 119,- / BEF. 2299
(PAL/ECS-PAL,
harddisk installatie mogelijk)
MS-DOS ƒ 139,50 / BEF. 2699
Video: VGA
Geluid: Adlib/Soundblaster/
Thunderboard/ Roland
Systeemeisen: 640K RAM, DOS 3.0 of later, muis, minimaal 2Mb vrije ruimte op harddisk
Beveiliging: handleiding

SPELEN VIA MODEM

Global Effect kan gelijktijdig worden gespeeld op twee verschillende computers. De apparaten, bijvoorbeeld een Amiga 500 en een MS-DOS-computer worden dan via een nulmodem-kabel met elkaar verbonden. Een voorbeeld van een nulmodemkabel is afgebeeld in de handleiding.
Het is in principe mogelijk om op twee computers te spelen die via modems verbonden zijn. Maar vanwege de enorme hoeveelheden data die tussen de computers heen en weer moeten worden gezonden kunnen er geen uitgebreide foutcontroles plaatsvinden.
Sommige modems pauzeren af en toe om de lijn te controleren, dit zal Global Effect laten 'crashen'. Afgezien daarvan blijft het een kostbare affaire, het spelen via modem en de telefoonlijn is dan ook niet aan te raden.



NAAR HARTELUST SCHEPPEN EN/OF VERNIETIGEN

CRISIS IN THE KREMLIN

In *Crisis in the Kremlin* krijgt u de kans de geschiedenis te herschrijven. In 1985 krijgt U de macht over de Sovjet Unie en het staat u vrij een geheel eigen lijn te volgen. Daarbij moet u natuurlijk wel rekening houden met de gevestigde orde: de bureaucraten en het leger.

POLITIEK

Eerst moet er gekozen worden hoe u zich politiek opstelt: de harde lijn van Brehznev, hervormingsgezind als Gorbatsjov of nationalistisch zoals Boris Jeltsin.

Vervolgens wordt een persoonlijk logboek aangemaakt, waarin alle brieven en kranteknipsels bewaard worden die u in de loop der tijd ontvangt. Ook wordt hierin een historisch overzicht bijgehouden van de nationale budgetten, de bevolkingsgroei en alle andere zaken die belangrijk zijn voor een leider van een wereldmacht.

Na uw aanstelling als president van de Sovjet Unie komen als eerste de felicitaties binnen van uw moeder. Het volk viert het met een grandioos vuurwerk en uw naam verschijnt in buitenlandse kranten.

ONHEIL

Het onheil laat echter niet op zich wachten: een economische ramp! De bevolking heeft niet te eten, men kan niets kopen, huizen zijn schaars, de bureaucratie kost handenvol geld en de persoonlijke vrijheid wordt beperkt door de KGB. De tijd dringt...
De economie moet weer op peil komen. Door de budgetten van de ministeries te verlagen wordt de verspilling aan bureaucratie en het leger kleiner. Dit geld kan dan gebruikt worden om de produktie te verhogen, zodat het nationale inkomen stijgt. Een van de posten op de begroting is de lijst met steekpenningen die betaald worden aan allerlei groeperingen, om zo invloed uit te oefenen.

1 MEI

Ieder jaar wordt op 1 mei (in het Engels May Day; grapje?) de jaarlijkse speech



1985: KONSTANTIN CHERNENKO, DE OUDE EN SENIELE SECRETARIS GENERAAL VAN DE COMMUNISTISCHE PARTIJ VAN DE SOVJET UNIE LIGT NA ÉÉN JAAR AAN DE MACHT TE ZIJN GEWEEST OP ZIJN STERFBED. VERSCHILLENDE STROMINGEN BINNEN DE SOVJET REGERINGEN VECHTEN OM DE MACHT: DE OUDE GARDE, DE REFORMISTEN EN DE NATIONALISTEN. WAT IN WERKELIJKHEID GEBEURD IS, WEET IEDEREEN: MICHAEL GORBATSJOV NAM DE LEIDING OVER DE COMMUNISTISCHE PARTIJ EN DAARMEE DE SOVJET UNIE. NA ZEVEN JAAR REGEREN WAS HET IJZEREN GORDIJN VERDWENEN, DUITSLAND VERENIGD, HET OOSTBLOK UITEEN GEVALLEN, DE SOVJET UNIE VERDEELD EN ZAT GORBATSJOV ZONDER WERK. VOOR HISTORICI EEN ONGEHOORDE REVOLUTIE.

gehouden. Het volk moet verteld worden wat de politieke lijn is die uitgevoerd gaat worden. De manier van regeren, de militaire opstelling en de handelspolitiek moeten worden bepaald. Dit gebeurt met een keuzescherm, een schaal geeft aan waaruit gekozen kan worden. Deze schaal loopt van het ene uiterste tot het andere, bij elk van de mogelijkheden hoort een plaatje dat de keuze verduidelijkt. Handelspolitiek bijvoorbeeld kent de volgende opties: geheel gesloten, overgangssituatie, enige beperkingen en zo goed als geen beperkingen, opgesierd met de volgende foto's: de russische grens bewaakt door soldaten, Lech Walesa, een arabische emir en de beurs op Wall Street.

In november wordt op de dag van de oktoberrevolutie (de Russische kalender was vroeger anders) het budget vastgesteld.

DE WERELD OM U HEEN

Ondertussen is er op het wereldtoneel van alles aan de hand, waarvan door CNN, de BBC en de Russische televisie Vremya televisiebeelden worden getoond. In eigen land zijn er voortdurend crisis-situaties waarvoor de crisistelefoon rinkelt.
Een van uw eerste problemen is alcohol. Door overmatig alcoholgebruik daalt de efficiëntie van de arbeiders en daardoor de produktie. Hier moet u iets aan doen. U kunt bijvoorbeeld straffen opleggen bij overmatig alcoholgebruik en de hoeveelheid verkrijgbare drank beperken. Of u verhoogt de prijzen van drank, zodat het gebruik daalt en de schatkist profiteert. Wat u ook beslist, het verschijnt breeduit in de krant.

PRAVDA

Het spel zit vol kleine grapjes. In de tijd dat de Sovjet Unie nog communistisch was, werd de krant de *Pravda* gebruikt om de propaganda te brengen. Pravda betekent de waarheid, in *Crisis of the Kremlin* heet de russische krant de *Krevda*, de leugen! Midden in het spel krijgt u een mededeling van de KGB dat er in de straten van de Sovjet Unie subversieve grapjes gemaakt worden. Een daarvan is de volgende:

Op een bijeenkomst vraagt Peshov: "Waar is al het vlees toch?"
De volgende week vraagt Peshov: "Waar is al het brood toch?"
De week daarna vraagt Flotski: "Waar is Peshov toch?"





Crisis in the Kremlin heb ik met veel plezier gespeeld. Problemen oplossen, spelen met budgetten, dat ligt mij wel. Leuke bewegende televisiebeelden tussendoor en veel humor maken het spel zeer levendig.

De eerste keer spelen zal er hoogst waarschijnlijk in eindigen dat u afgezet wordt door uw eigen partij, het leger, de KGB of het volk. Lukt het om iedereen te vriend te houden dan kunt u eeuwige roem behalen als degene die de Sovjet Unie, of wat er van over is, gered heeft!

Een minpuntje is dat na enige keren spelen vaak dezelfde dingen gebeuren. Oké, het spel moet historisch verantwoord blijven, maar toch... Na verloop van tijd wordt de te volgen strategie ook wel duidelijk en dan verliest het spel toch wel zijn aantrekkelijkheid.

Voor liefhebbers van strategiespellen en voor wie geïnteresseerd is in de Sovjet Unie een aan te raden spel.

Laurens "Gorbi" van Wijk

PRODUKT INFO

Fabrikant: Spectrum Holobyte
MS-DOS ƒ149,50 /BEF.2889
Video: EGA/VGA
Audio: Adlib/Roland/ Soundblaster/ Thunderboard
Systeemeisen: 640K, harddisk (12 Mb), muis aanbevolen
Een Amiga versie is in ontwikkeling.

PITFIGHTER



HET IS EEN HARDE WERELD WAARIN WE TEGENWOORDIG LEVEN. VOOR EEN RANDGROEP BESTAAT ER GEEN ANDERE MANIER MEER OM IN LEVEN TE BLIJVEN DAN GELD TE VERDIENEN MET DE HARDSTE EN GEMEENSTE VECHTSPORT DIE ER BESTAAT, *PITFIGHTING*

BIKKELHARD

Het gevecht in *Pitfighter* is bikkelhard. De (illegale) wedstrijden vinden plaats in pakhuizen die speciaal voor dit doel zijn ingericht. Voordat de strijd begint kan men een van de drie vechters bazen selecteren. Elk van hen heeft zijn eigen specialiteit.
Buzz is een ex-worstelaar die het van brute kracht moet hebben. Ty is een geoefend kickboxer en heeft een goede traptechniek. Kato, tenslotte, beschikt dankzij zijn karate training over een geweldige snelheid en wendbaarheid.

Langs de wanden staat het publiek dat snel ongeduldig wordt. Als de actie hen te traag wordt is de kans groot dat men zich zelf met de strijd gaat bezighouden. Ook worden vechters die in het publiek worden gesmeten geen kans gegeven op adem te komen. Ze worden zonder pardon weer in de ring gegooid waar de tegenstander zijn destructieve arbeid kan voortzetten.
Tijdens het spel kan men verschillende voorwerpen oprapen die als wapen dienst kunnen doen. Messen kunnen worden gebruikt om te steken of om mee te gooien wanneer de tegenstander wat verder weg staat. Ook kan men met barkrukken, vuilnisbakken of stokken meppen dan wel smijten. Met een beetje geluk kan men zelfs iemand uit het publiek optillen en op de tegenstander laten belanden.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Domark/Sega
Spelcomputers:
Sega Mega Drive: ƒ 199,00/BEF 3495

Een versie voor het Sega Master Systeem is aangekondigd, evenals een versie voor de Atari Lynx.
Het spel is enige tijd geleden uitgebracht voor de meeste microcomputers.
Zie hiervoor Hoog Spel 8.

Pitfighter ziet er goed uit en alles beweegt vloeiend over het scherm. De besturing werkt na enige gewenning soepel en er zijn voldoende mogelijkheden om de tegenstander te lijf te gaan. Behalve slaan en schoppen kunnen verschillende voorwerpen worden opgeraapt en als wapen worden gebruikt. Niet alleen traditionele wapens als barkrukken en messen kunnen worden ingezet, maar ook een motorfiets staat garant voor een pittige hoofdpijn bij de tegenstand(st)er.

Pit fighter is een spel dat mijns inziens het leukste is wanneer twee spelers het tegen elkaar opnemen. Als solo-spel is het wel aardig, maar het nadeel is dat de eerste paar ronden te makkelijk zijn te winnen. Daarna wordt het niet geleidelijk, maar plotseling behoorlijk wat moeilijker.

Fans van dit genre spellen kunnen het nodige plezier beleven, maar of het spel ƒ 199,00 waard is, waag ik te betwijfelen.

Steven Groot

MEGA DRIVE



SEGA MEGADRIVE

Ondanks het feit dat de MS-DOS versie van *Prince of Persia* nooit officieel in Nederland is geïmporteerd werd het een succes op die machine. Niet alleen omdat het het eerste echte platformspel voor de PC was, het was ook nog eens een goed spel. Gelukkig is er in de vertaling naar het Sega Master Systeem weinig verloren gegaan. Dat betekent dat PoP ook op deze computer fraai is. De bewegingen van de hoofdpersoon zijn vloeiend, maar misschien voor de beginner wat lastig onder knie te krijgen. Alles luistert namelijk waanzinnig precies. Een verschil van één beeldschermpunt (pixel) kan het verschil tussen leven en dood uitmaken.

Een goed spel maar het nodige doorzettingsvermogen is zonder meer vereist.

Helen Balens

PRINCE OF PERSIA

IN *PRINCE OF PERSIA* KRIJGT U DE KANS OM ZICH TE MENGEN IN STAATSZAKEN. HET SPEL IS EEN COMBINATIE VAN ACTIE EN AVONTUUR. KORTOM MET EEN GOEDE JOYSTICKVAARDIGHEID ALLEEN REDT MEN HET DITMAAL NIET.

WAAR HEBBEN WE DAT MEER GEHOORD?

U speelt de rol van een jonge avonturier die een aantrekkelijke prinses moet redden. De Groot-Vizier die haar heeft ontvoerd heeft namelijk weinig goeds in zijn zin. U bent haar enige hoop.
Om de prinses te redden zult u de nodige valstrikken onschadelijk moeten maken en - ook niet onbelangrijk - u heeft slechts een beperkte tijd om het einddoel te bereiken. Tevens wordt uw voortgang regelmatig gestuit door de aanwezigheid van wachtposten die u zult moeten verslaan. Een belangrijke bezigheid in *Prince of Persia* is dan ook zwaardvechten, maar dat zwaard zult u wel eerst moeten vinden.
Prince of Persia is een platformspel met de nodige arcade-adventure elementen. Om verder door te dringen in het spel is het daardoor niet voldoende om over snelle reflexen te beschikken. Ook de hersenen zullen moeten worden gepijnigd om valstrikken onschadelijk te maken.

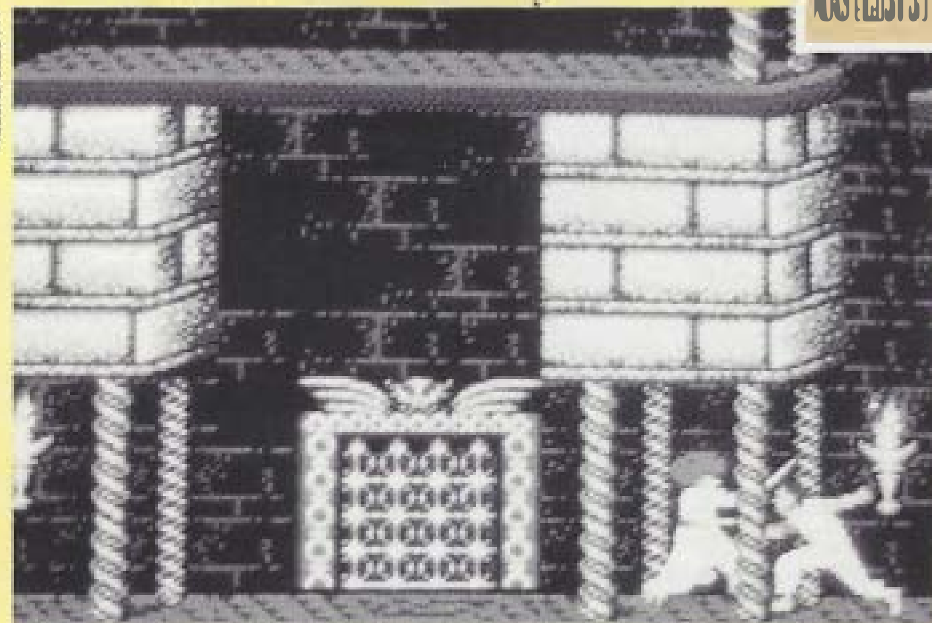
Het spel is verdeeld in drie verschillende zones die elk uit verschillende delen bestaan. De eerste zone wordt gevormd door de catacomben van het paleis. In de tweede zone loopt de speler door de talrijke vertrekken van het paleis om tenslotte de toren binnen te gaan waarin de prinses gevangen zit.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Domark/Tengen
Spelcomputers:
Sega Master Systeem: ƒ 125,00/BEF 2195
Een Game Gear versie is onderweg.
Er bestaan ook versies voor De Nintendo NES en de Nintendo Game Boy.

SEGA MASTERSYSTEM

MASTER SYSTEM





HET HEEFT EVEN GEDUURD, MAAR NA HET SUCCES VAN *KLAX* OP ZOWAT ALLE DENKBARE MICROCOMPUTERS EN DE ATARI LYNX IS HET NU OOK LEVERBAAR VOOR DE SEGA MEGA DRIVE.

DRIE OP EEN RIJ

Het principe van *Klax* is eenvoudig. In een soort bak, die uit vijf 'banen' bestaat, komen verschillend gekleurde stenen omlaag tuimelen. Onder aan de bak is een reservoir dat men moet gebruiken om bepaalde combinaties van kleuren te vormen. Hiertoe moet de speler een mandje van links naar rechts bewegen om de stenen op te vangen. Doet men dit niet dan slaat de steen te pletter en verliest men een leven. Door de tegels in een bepaald patroon uit het mandje in het reservoir te laten vallen scoort men punten, afhankelijk van het gecreëerde patroon. Minimaal moeten drie tegels van dezelfde kleur naast elkaar liggen, hetgeen een Klax wordt genoemd. Dit kan zowel horizontaal, verticaal als diagonaal, waarbij een diagonale lijn de meeste punten oplevert. Hierna verdwijnen de tegels uit het reservoir om ruimte te maken voor nieuwe stenen. Voor echte hoge scores is het noodzakelijk om combinaties van meer stenen tegelijk te maken.

De opdracht die de speler krijgt verschilt van niveau tot niveau. In het eerste niveau is het voldoende om drie maal een Klax te vormen. In andere niveaus moet men weer een bepaald aantal punten scoren of moet men diagonale *Klax*en vormen.

VARIATIES

Deze versie van Klax wijkt op een paar punten af van de overige versies (zie hiervoor Hoog Spel 1 en Hoog Spel 2).



Zo kan men de breedte van de bak op twee standen instellen, wanneer het spel door twee spelers wordt gespeeld wordt standaard terug geschakeld naar een smalle bak. Daarnaast kan men de moeilijkheidsgraad van het spel op twee manieren instellen. Behalve eenvoudig, gemiddeld en moeilijk kan men ook instellen dat de snelheid van het spel steeds verder wordt opgevoerd naarmate men langer speelt. Ook kan men het eerste niveau desgewenst spelen zonder levens te verliezen, ongeacht het aantal tegels dat te pletter slaat tegen de bodem. Hierdoor kan men in elk geval uitgebreid oefenen om alle mogelijke combinaties door te krijgen.

SEGA MEGA DRIVE

PRODUKT-INFO

Fabrikant: Domark/Sega
Mega Drive: ƒ 155,00/ BEF 2795
Atari Lynx: ƒ 89,00/ BEF 1739

N.B. Versies voor het Sega Master Systeem en de Sega Game Gear zijn al aangekondigd.

Klax is ook verschenen voor Amiga, Atari ST, C64 en MSX.
Het zal echter moeilijk zijn het voor die computers nog te vinden.

Klax is altijd al een favoriet spel van mij geweest. Daar is na het spelen van deze versie voor de Sega Mega Drive geen verandering in gekomen. De aangebrachte wijzigingen zijn mijns inziens verbeteringen op het oorspronkelijke spel.

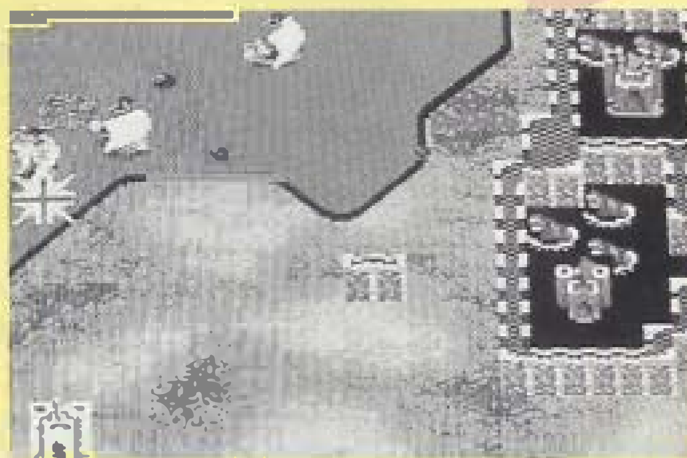
Edward Helven

MASTER SYSTEM

RAMPART

IN *RAMPART* MOET MEN ZIJN KASTEEL VERDEDIGEN TEGEN AANVALLEN DOOR KORTE METTEN TE MAKEN MET DE TEGENSTANDER. SPEELT MEN HET SPEL ALLEEN, DAN BEZIT MEN EEN KASTEEL AAN DE KUST EN VOERT EEN COMPUTER VLOOT DE AANVAL UIT. INDIEN TWEE SPELERS HET TEGEN ELKAAR OPNEMEN HEBBEN BEIDEN EEN KASTEEL EN MOET MEN HET VUUR OPENEN OP DE VESTINGMUREN VAN DE TEGENSTANDER. HIERMEE IS TEVENS DE TITEL *RAMPART* (BORSTWERING) VERKLAARD.

Voordat het spel begint kiest men een burcht. De computer bouwt automatisch een muur en vervolgens plaatst men de kanonnen binnen de muren. Het aantal kanonnen is afhankelijk van het ommuurde gebied. De strijd brandt los en is kort maar hevig; zodra de rookwolken zijn opgetrokken wordt de balans opgemaakt. De vijand zal de nodige bressen in de muren hebben geschoten. Deze moeten worden gedicht: voordat men verder kan spelen. De reparaties worden uitgevoerd door gedurende korte tijd bouwstenen van verschillende afmeting en vorm door het beeld te schuiven en te kantelen totdat ze op de beste plaats liggen. (Deze bouwstenen hebben overigens dezelfde vormen als die in *Tetris*.)
Lukt het niet om binnen de tijdlimiet de gaten te dichten, dan heeft men een probleem. Er kunnen namelijk alleen kanonnen worden geplaatst wanneer de muren het kasteel volledig omsluiten. Men verliest dan een leven. Zijn de bressen gedicht, dan let niets de speler om een poging te wagen zijn gebied uit te breiden door meer muren te bouwen, totdat de bouwfase verstreken is. Dat uitbreiden heeft het voordeel dat meer kanonnen kunnen worden geplaatst en dus meer vuurkracht beschikbaar komt.



SEGA MASTER SYSTEEM

Dit spel kon me niet lang boeien. Het is een aardig idee, maar dat is tegenwoordig niet genoeg. In mijn ogen schiet het spel op het gebied van speelbaarheid tekort. Het bewegen van de cursor over het beeldscherm (met andere woorden het richten van de kanonnen) gaat gewoonweg te traag. Op de hogere niveaus wordt het kasteel van wel drie kanten tegelijk bestookt door de computer vloot en is het ondoenlijk om alle schepen onder vuur te nemen; uitsluitend omdat het programma te traag reageert. Je verliest het spel dus niet door eigen tekortkomingen, maar doordat de computer het tempo niet kan bijbenen. Ik kan me niet veel dingen voorstellen die frusterender zijn.

Met twee spelers tegen elkaar is er nog wel wat lol te beleven aangezien beide spelers dan te maken hebben met dezelfde beperking.

Mart Wils

SEGA MASTER SYSTEM

PRODUKTINFO

Fabrikant: Domark (SMS)
MSDOS: ƒ 119,00/ BEF 2299
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib/Roland/ Soundblaster
Min. config.: 640K, 286, 10 Mhz, harddisk
Spelcomputers:
Sega Master Systeem: ƒ 109,00/ BEF 1895

N.B. Domark heeft ook versies voor de Amiga en C64 in produktie.

MS-DOS

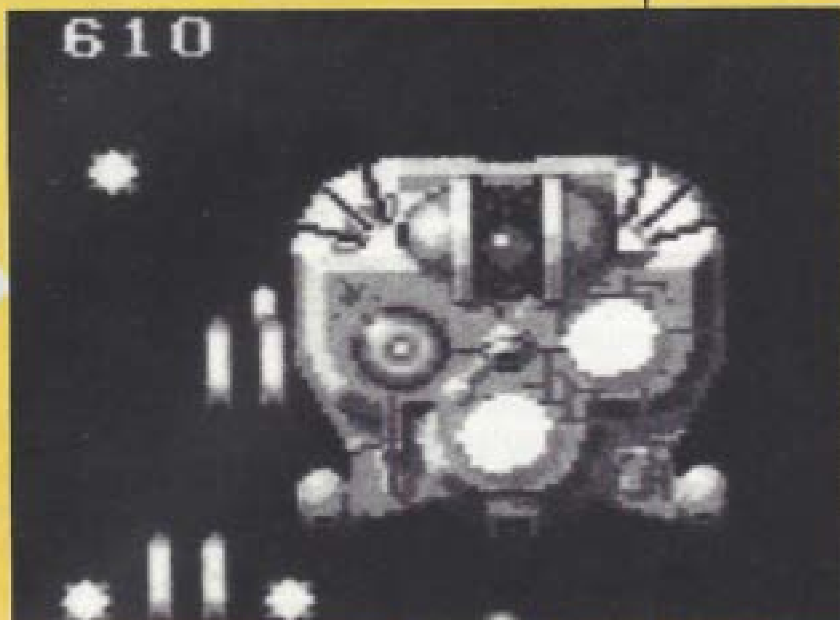
De MS-DOS versie van Rampart kent hetzelfde gebrek als de SMS versie, zij het dat het met de muis iets soepeler bestuurd kan worden. Maar, ook nu geldt dat het spel wel aardig is voor een kwartiertje maar dat het veel te weinig waar voor zijn geld biedt.

Henk Jilderninga

HALLEY WARS

HALLEY WARS IS EEN SPEL VAN TAITO, DAT EEN GROTE REPUTATIE HEEFT OP HET GEBIED VAN ARCADE-ACTIE SPELLEN.

Ergens in de volgende eeuw wordt de Aarde zwaar onder druk gezet door rebellerende militairen. Stormtroepen onder bevel van Lord Halley vallen de planeet voortdurend aan.



Alle landen op Aarde slaan de handen ineen en ontwerpen een nieuw super ruimteschip. En zoals gewoonlijk bent u de pineut... sorry, de held.

In dit verticaal scrollende spel gaat u op weg naar de ruimtebasis van Lord Halley, u een weg vechtend door zes levensgevaarlijke ruimtegebieden. Tot slot moet u het dan opnemen tegen het verdedigings-systeem van Halley's basis. Uw schip kan vrijelijk over het hele scherm bewegen, waarbij de achtergrond van boven naar beneden beweegt.

Onderweg komt u niet alleen tegenover vijandelijke toestellen te staan, ook kometen en dwalende rotsblokken vormen een gevaar. Iedere komeet die u laat passeren zal de Aarde schade berokkenen, is deze schade eenmaal te groot geworden dan eindigt het spel. De rotsblokken zijn eenvoudig op te blazen en leveren soms extra opties (hogere snelheid, krachtschild etcetera) of wapens op.

Halley Wars kent drie moeilijkheidsgraden, aan het begin kunt u kiezen uit: normale- of turbo wapens.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sega
Sega Game Gear f 99,00/BEF 1795

SEGA GAME GEAR

Dat Halley uit de titel heeft volgens mij meer met de Komeet van Haley te maken dan met een fictieve rebel. Maar goed, Halley Wars is een razendsnel verticaal bewegende shoot-em-up. Het is duidelijk afgeleid van klassiekers als *Galaxians* en *Space Invaders*. De actie is razendsnel en wordt al snel zo ontzettend moeilijk dat de beginnende arcader al vlug zal afhaken. Met name in de latere velden schiet er zoveel over het scherm heen dat het bijna onmogelijk blijkt te overleven. En daar helpt de CONTINUE optie echt niet bij. De extra wapens en opties zijn leuk, maar meestal kan niet snel genoeg gereageerd worden om ze in te zetten. Voor de gevorderde schieter een aanrader, beginners moeten dit absoluut laten liggen.

Henk Menning

FIRE SHARK

OVER DE GEHELE WERELD HOUDEN REGERINGSLEIDERS HUN ADEM IN TERWIJL VIJANDELIJKE TROEPEN ZICH OP EEN EILAND IN DE STILLE ZUIDZEE GROEPEREN. MET HET VERSTRIJKEN VAN DE TIJD NEEMT HET AANTAL TROEPEN TOE, DOCH TOT OP HEDEN IS HET NOG NIET TOT EEN CONFRONTATIE GEKOMEN.

Net als men denkt dat het allemaal wel met een sisser zal aflopen ontvangt de legerleiding het bericht dat de vijand een grootscheeps offensief voorbereidt. En inderdaad, niet veel later komt de invasie op gang waarin alles en iedereen wordt verpletterd. Communicatielijnen worden vernietigd en militaire bases worden ingenomen. Als de situatie hopeloos lijkt, doemt uit de dikke wolken kruitdamp opeens een volslagen onbekende dubbeldekker, de *Fire Shark*, op.

In dit spel ziet u het slagveld in bovenaanzicht onder uw dubbeldekker voorbijtrekken. Het beeld scrollt van boven naar beneden, waardoor u gedwongen bent steeds verder omhoog te vliegen. Dit spelprincipe wordt ook wel aangeduid met de term "push-scroll".
Het toestel is uitgerust met kanonnen die in drie richtingen schieten. Onderweg kan men extra's oppikken waardoor andere en krachtiger wapens verkregen worden. Bovendien heeft men een aantal verwoestende bommen aan boord.

U strijdt tegen vijandelijke troepen ter land, ter zee en in de lucht in een gebied dat uit tien niveaus bestaat. *Fire Shark* kan op drie moeilijkheidsgraden worden gespeeld en ook kan de speler - binnen zekere grenzen - bepalen hoeveel levens er verspeeld mogen worden voordat de strijd voorbij is. Na het verlies van dat laatste leven heeft de speler nog een aantal continues tot zijn beschikking.

Fire Shark is geknipt voor diegenen die van snelle actie houden zonder dat erbij nagedacht hoeft te worden. Technisch is het spel zeer goed. Ongeacht de hoeveelheid tegenstanders die over het beeldscherm heen en weer vliegen, varen en/of rijden, de snelheid heeft er niet onder te lijden. Dankzij de mogelijkheid het spel op drie moeilijkheidsgraden te spelen kunnen ook minder ervaren Rambo's een aardig eind komen in het spel.

Ogen dicht en blasten maar.

Henk Menning



PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Sega Mega Drive: f 155,00/ BEF 2695

SEGA MEGA DRIVE

THE CHESSMASTER

AL JARENLANG IS *THE CHESSMASTER* VAN SOFTWARE TOOLWORKS EEN TOONAANGEVEND SCHAAKPROGRAMMA VOOR MS-DOS. ONLANGS WERD ZELFS EEN GEHEEL VERNIEUWDE VERSIE, *CHESSMASTER 3000* UITGEBRACHT.



The Chessmaster heeft een brede keuze aan opties. U kunt tegen de computer of een vriend(in) spelen of de computer tegen zichzelf laten spelen. Tijdens het spel kunt u de computer om adviezen vragen, zetten terugnemen of zelfs van kleur veranderen. U kunt aangeven hoe lang The Chessmaster mag nadenken, maar u kunt dat afbreken en hem dwingen een zet te doen.
In totaal zijn er 16 moeilijkheidsgraden waarop u The Chessmaster kunt instellen, waarbij zelfs in een aantal gevallen bepaald kan worden hoeveel zetten binnen een bepaalde tijd gedaan moeten worden. U kunt de computer (tijdens uw beurt) vooruit laten denken of pas laten beginnen wanneer hij aan beurt is. Ook kan de computer het ingebouwde openingenboek met meer dan 150.000 klassieke zetten gebruiken.

U kunt zelf probleemstellingen invoeren en deze door *The Chessmaster* op laten lossen, waarbij u zelfs kunt aangeven in hoeveel zetten mat bereikt moet worden. Een ideale optie om tactieken te oefenen.

Voor beginnende schakers kan de computer ook aangeven hoe een stuk mag bewegen over het bord. Uiteraard kunt u met of zonder schaakklokken spelen. Blindspelen is eveneens mogelijk.

U kunt een partij, wanneer u er geen zin meer in hebt, opslaan. Hiertoe krijgt u een 'password' waarmee u de volgende keer de spelsituatie weer kunt inladen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sega
Sega Game Gear
ƒ 99,00/BEF 1795

***The Chessmaster* is eveneens leverbaar voor Game Boy, Commodore 64, Amiga, Atari ST en MS-DOS.**

SEGA GAME GEAR

Wie de regels van het schaken niet kent, krijgt een volledige uitleg in de handleiding.

Voor deze *Chessmaster* geldt in feite ook wat gold voor de Game Boy versie. Alhoewel de versierselen heel erg fraai zijn - uitstekende graphics, de gesproken begeleiding van elke zet is fraai, gelukkig geen muziek - en er heel wat opties zijn, blijft het feit dat The Chessmaster een middelmatig schaakprogramma is en blijft. Maar ook hier moet ik bij vermelden dat de meeste gelegenheids-schakers - en dat zijn wij toch - een harde kluif zullen hebben aan dit spel. En gevorderde schakers hebben allang een ander programma of zelfs een gespecialiseerde schaakcomputer in huis.

Harry d'Emme

WONDER BOY
IN MONSTERLAND

WAT *MARIO* VOOR NINTENDO IS, IS *WONDER BOY* VOOR SEGA. OOK WAT HET AANTAL VERVOLGEN BETREFT HOUDEN ZE ELKAAR AARDIG BIJ. VAN *WONDER BOY* IS INMIDDELS HET VIERDE DEEL UITGEKOMEN.

Het plaatsje Alsedo was tot voor kort een vreedzaam oord. Zo weet Priscilla, het hulpje van de koningin, *Wonder Boy* te vertellen. Na een periode van enkele eeuwen werd de rust opeens verstoord toen als uit het niets allerlei monsters de buurt onveilig begonnen te maken. En zoals het personen met blauw bloed betaamt, ontvluchtte de koningin het strijdtoneel en zocht een veilig heenkomen in afwachting van betere tijden. Men speurde naarstig naar een held die het aan zou durven het tegen de monsters op te nemen. Natuurlijk kunt u zich weer eens niet beheersen en u dient zich aan als vrijwilliger. De koningin laat zich dit aanbod niet ontgaan en accepteert uw diensten.

Het spel begint wanneer u in uw huisje staat. U gaat de deur uit en begint uw tocht. Al spoedig komt u een bewoonde boomstronk tegen die u binnengaat. Een gesprek met de bewoner levert nuttige informatie op en een blik op nuttig schoeisel waarvoor u helaas nog lang niet genoeg geld heeft. U vertrekt dus maar weer en het zal niet lang duren voordat u op de huid gezeten wordt door monsters. Door het doden van deze monsters kunt u aan het geld komen dat u in de verschillende winkeltjes nodig heeft. Hier kunt u namelijk onder andere betere wapens en geneeskrachtige elixers kopen.

Het is tijdens uw reis van groot belang om elke deur die u tegenkomt te betreden en met de bewoner(s) een babbeltje te maken. Alleen door de informatie die u dan krijgt is het mogelijk een aantal puzzels op te lossen of gesloten deuren open te krijgen. Hier en daar zult u ook herbergen tegenkomen. Wanneer u hier naar binnen loopt en met de waard spreekt zal deze vragen of u de nacht wilt doorbrengen. Met andere woorden u kunt hier de spelstand opslaan. Dit kost wel 10 goudstukken, maar de volgende ochtend bent u weer geheel hersteld van alle opgelopen verwondingen.



PRODUKT INFO

Fabrikant: Sega
Sega Mega Drive
ƒ 255,00/ BEF 3995

SEGA MEGA DRIVE

Meer nog dan bij de vorige delen van de *Wonder Boy* serie is het puzzelelement aanwezig. Men kan met veel personen praten die vaak ook nog wat zinnigs te melden hebben. De graphics zien er goed uit en het spel beweegt lekker.
Ik heb er inmiddels al heel wat uren mee gespeeld en ik heb nog niet het idee dat ik zelfs maar halverwege ben. Er valt zoveel te doen in dit spel dat ik dolgraag iedereen zou hebben willen aanraden onmiddellijk naar de winkel te rennen om het te kopen.

Maar toen ik de eerste maal de adviesprijs voor dit spel las dacht ik met een uitroeptje te maken te hebben. Maar nee hoor, het kost écht ƒ 225,00/BEF 3995. Oké de cartridge bevat een batterij back-up voor het opslaan van de spelstand maar als die luxe me pakweg ƒ 75,00 moet kosten dan ben ik graag bereid om af en toe een password van zo'n 30 karakters in te voeren.

Heren van Sega, waar bent u in 's hemelsnaam mee bezig?

Helen Balens

RPG'en OP DE PC

De Legende van Darkmoon vervolgt.

Het beroemde spel waarop alle AD&D® RPG fantasy-games gebaseerd zijn, is terug.

Maar deze keer griezeliger en huiveringwekkender dan ooit tevoren. Langzaam zal het zich in je onderbewuste vast vreten en nooit meer loslaten.



Op een open plek in het duistere bos steken drie torens dreigend tegen de nachtelijke lucht af. Je staat aan de rand van pure horror, één verkeerde beweging en het doek valt. Finito.



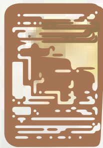
Het opwindende vervolg op Eye of the Beholder is nu leverbaar. Groter. Beter. En zo realistisch dat je voortdurend over je schouder kijkt.

Door de sterk verbeterde "Wijs & Klik" bediening kom je direct tegenover de meest afgrijselijke monsters en meest complexe raadsels te staan.



In feite zul je waarschijnlijk nooit met dit geavanceerde RPG willen stoppen. Of het moest zijn om je even in je arm te knijpen om zeker te weten dat je geen nachtmerrie hebt.

Leverbaar voor:
Amiga en PC (EGA, VGA, MCGA 256 kleuren).
640K RAM en harddisk benodigd.
Ondersteunt AdLib, Soundblaster, Thunderboard en Pro Audio Spectrum geluidskaarten.





LACHEN OP DE PC

Hilarisch piraten adventure

Net toen je dacht dat het het eind was voor LeChuck is hij weer terug.

De legende verhaalt dat "wanneer LeChuck je dood wil, je dood bent" en dat is slecht nieuws voor zijn oude tegenstander, de jonge Guybrush Threepwood.





Maar vrees niet. Big Whoop heeft de sleutel tot grote macht. Alles is nog niet verloren.

In dit grandioze grafische vervolg rol je over de vloer van het lachen bij Guybrush's avonturen. Erger nog, tranen met tuiten om precies te zijn.

Achter iedere piraat staat wel een oude stoel en Guybrush staat een zo woeste saga te wachten dat zelfs het haar op je borst vergrijst.



Dankzij 256 kleuren (PC versie), verschillende moeilijkheidsgraden, interactieve reggae muziek en "Wijs & Klik" bediening zit je zo op Monkey Island.

Dus, maak je borst maar nat, de lol begint. En wie weet wanneer het ophoudt?

Leverbaar voor:
Amiga (32 kleuren) en PC (VGA/MCGA).
640K RAM en harddisk vereist.
Ondersteunt AdLib, Roland, Soundmaster II, Soundblaster, Thunderboard en Pro Audio Spectrum geluidskaarten.





A serious PC experience

Distributie Benelux: HoomSoft, Kloppersweg 63-65, 2031 EB Haarlem, tel: 023-311241 fax: 023-318489

Computer Products, Oude Baarschotsestraat 83, 6183 ...

KREMLIN

1991 WAS EEN ROERIG JAAR IN OOST-EUROPA: GORBATSJOV ZETTE IN RUSLAND EEN PROCES VAN VERNIEUWING DOOR MET ALS GEVOLG DE VAL VAN DE USSR EN HET WARSCHAUPACT. HET COMMUNISME KWAM ONDER ZEER ZWAAR VUUR TE LIGGEN EN IS WAARSCHIJNLIJK VOORGOED DE MOND GESNOERD. HET IS NOG MAAR KORT GELEDEN DAT DE PARTIJ, EN MET NAME HET POLITBURO DE SCEPTER ZWAAIDE OVER HET IMMENSE OOSTBLOK. DE MISLUKTE STAATSGREEP VAN VORIG JAAR WAS WELLICHT DE LAATSTE STUIPTREKKING VAN HET EENS ZO MACHTIGE CLUBJE "HARDLINERS" DIE OMWILLE VAN HUN STATUS MET BIJBEHORENDE VERWORVENHEDEN DE SOVJET REPUBLIEKEN IN HUN ONTWIKKELING TEGENHIELDEN. OVER DE VOORTDURENDE MACHTSSTRIJD IN DIT TOENMALIGE POLITBURO - EEN KRING VAN ZEER INVLOEDRIJKE EN MACHTIGE GRIJSAARDS ZONDER SCRUPULES - GAAT HET SPEL *KREMLIN*, DAT DOOR EEN ZWITSER BEDACHT IS.

HET SPEL

Kremlin zit in een zogeheten "bookcase-doos" verpakt, dat wil zeggen een handig en compact formaat dat in de boekenkast past. In de doos treffen we een speelbord aan, waarop een piramide van vakjes met bijbehorende politieke functies afgebeeld zijn. Deze functies zijn: Minister van Sport, Economie, Industrie, Buitenlandse Zaken, Defensie, Chef van de Ideologie, Hoofd van de KGB en Partijvoorzitter.
Verder nog enige tabellen en wat speciale vakken.
De spelregels van dit Engelstalige spel zijn 3 pagina's lang. De vierde bladzijde bevat nog 2 tabellen. Er is een vel met voorgestanste speelkaarten waarop aantal kandidaten voor het partijvoorzitterschap staan afgebeeld. Deze politici zijn treffend afgebeeld, en hebben zeer lindieke namen: Mikail Strychnin, Boris Bungaloff, Karel Krakemheads en Iwan Manjak zijn enkele van de mededingers naar het partijvoorzitterschap. Deze kaarten worden door de spelers in de piramide van de Partij omhooggestuwd, en krijgen steeds hogere functies met bijbehorende speciale voorrechten en macht!





Men zou verwachten, dat de spelers in de huid van een dezer figuren moeten kruipen om zich voorts een weg naar de top te banen. Integendeel: de spelers delen in het geheim punten toe aan diverse politici naar keuze. Tien kandidaten krijgen van de spelers respectievelijk 1 tot en met 10 punten toegekend.
De kaarten worden geschud en op het bord geplaatst, waarbij de oudere politici deel uitmaken van de piramide. De politici die punten van de spelers toegekend hebben gekregen worden onderaan de piramide bij "het volk" geplaatst, en moeten door de spelers via kandidaatstelling naar de partijtop gestuwd worden, echter zonder dat men laat merken dat men zijn eigen kandidaten bevoordeelt. Dit zou ogenblikkelijk de volle aandacht van andere spelers opwekken en tot gevolg hebben dat die kandidaat geen lang politiek leven beschoren is.

Men kan echter geenszins te rondjesmaat de aan het begin van het spel toegekende invloedspunten openbaar maken, en hierdoor de kandidaat controleren.

De spelers kunnen zodoende in hun speelbeurt de door hen gecontroleerde politici allerlei gemene acties tegen andere politici laten ondernemen. Men kan bijvoorbeeld het hoofd van de KGB een zuivering laten uitvoeren of de Minister van Binnenlandse Zaken een spionageonderzoek tegen een andere kandidaat laten starten.

Politici worden steeds ouder en kunnen een natuurlijke dood sterven, nadat ze eerst ziek, en dan doodziek zijn geworden. De regel geldt, dat hoe ouder een politicus wordt, hoe kwetsbaarder hij is. In het Sanatorium kan een zieke politicus sneller beter worden dan op kantoor, maar hij verliest daar invloed. De spelers mogen wanneer ze maar willen toegekende "invloedspunten" bekendmaken, waardoor ze meer macht over de kandidaat krijgen. Ze bekennen daarmee echter ook kleur, waardoor hun kandidaten aan de wolven overgeleverd zijn.

WINNEN

Als een speler zijn kandidaat met succes naar de top van de piramide heeft gedirigeerd en deze daar drie opeenvolgende beurten de jaarlijkse Militaire Oktoberparade heeft afgenomen, dan heeft hij gewonnen, als tevens blijkt dat hij de meeste invloedspunten aan deze figuur heeft toegekend. Het kan zijn, dat een andere speler stilletjes is meegelopen en bijvoorbeeld tien punten aan deze politieke figuur heeft toegekend, terwijl de hem controlerende speler slechts acht punten kan declareren!

Het concept van Kremlin is origineel, alleen ik een dergelijk systeem uit het spel Mythology van Yaquinto. Het is zeker leuk voor de speler die een geheim kan bewaren en van list en bedrog houdt. De componenten zijn voldoende en de prijs is redelijk, zeker voor een spel met de allure van Kremlin.
We mogen met recht stellen dat het als multi-player spel een hit is, ook al is het spel qua authenticiteit inmiddels niet meer relevant. Gelukkig maar!

Nasdrovje!

Michael Bruinsma.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Avalon Hill
Prijs: ƒ 45,00 / BEF 899
Leeftijd: vanaf 12 jaar
Spelers: 3-6
Speelduur: 1 1/2 uur

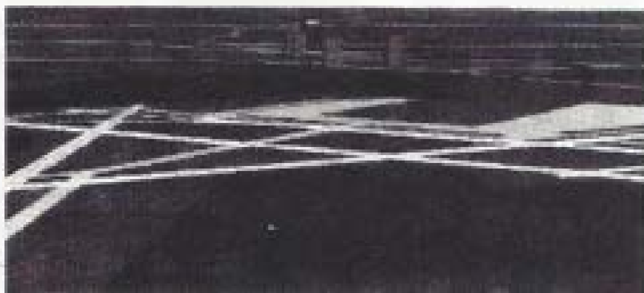
EEN VAN DE BEROEMDSTE VLUCHTSIMULATOREN IS ZONDER TWIJFEL SUBLOGIC'S *FLIGHTSIMULATOR 4.0*. DIT PROGRAMMA WORDT IN BREDE KRING NOG STEEDS ALS DÉ STANDAARD BESCHOUWD. ROND DEZE *FLIGHT SIMULATOR 4.0* IS IN DE LOOP DER JAREN EEN GROOT AANTAL UITBREIDINGEN EN ACCESSOIRES VERSCHENEN. NIET ALLEEN IN DE VORM VAN EEN UPGRADE MET VERBETERDE GRAPHICS EN GELUIDEN (*SGA*, ZIE HOOG SPEL 9), MAAR OOK ZOGENAAMDE *SCENERY DISKS* BESTAAN ER VOOR DIVERSE GEBIEDEN. EEN ANDER PAKKET DAT INHAAKT OP DE *FS4* IS DE *FLIGHTPLANNER* (ZIE HOOG SPEL 9).

IN DIT NUMMER VAN HOOG SPEL BEKIJKEN WE TWEE VAN DIE *SCENERYDISKS*

HET EERSTE PRODUKT IS VAN MALLARD EN BEVAT DE GEBIEDEN RONDOM HAWAII. DE TWEEDE *SCENERY DISK* DIE WE BESPREKEN IS VAN NEDERLANDSE MAKELIJ EN HIERIN STAAT, NIET VERWONDERLIJK NATUURLIJK, HET VLIEGEN BOVEN NEDERLAND CENTRAAL.

Twee Scenery Diskettes voor Flight Simulator 4

MS-DOS



HAWAII

Dit nieuwe pakket van Mallard is een upgrade van de Hawaii scenery disk van SubLogic die alweer een paar jaar oud is. En, laten we eerlijk zijn, naar de huidige maatstaven gemeten schiet deze op een aantal punten tekort, net als de andere scenery disks uit die serie. Daar doet Mallard iets aan door een reeks upgrades uit te brengen van de meest bekende gebieden in Amerika en Japan.

Dit pakket bevat prachtige details op de velden en langs de kusten van de talloze eilanden en atollen. De riffen en ondiepten langs de kust en de kleine atollen doen heel "echt" aan. Veel leuke vlieguren boven de Exotische eilanden dus. (U kunt een aantal routes volgen die in de handleiding zijn opgenomen voor "sightseeing".)

Door het veelvuldig gebruik van polygonen is het er allemaal niet sneller op geworden. U moet met een snelle computer aankomen om een vlotte "framerate" (beeldverversing) te halen. Zelfs met een 386 op 33 Mhz wordt het beeld traag. Langzaam vliegen dus maar, een klein prop vliegtuigje nemen en lekker van het landschap genieten.

De nachtvluchten zijn prachtig, vooral rondom de grote steden. De verlichting van de grote wegen in de stads springen eruit en geven zo een mooie aanblik.
Het pakket wordt geleverd met beide maten floppy's, een handleiding voor installatie en plattegronden van de velden.

Conclusie: Een mooi pakket als verbetering van de oude, maar bedenk wel dat een snelle computer vereist is om het goed vliegbaar te houden.

George Dribbel

Produkt Info

Fabrikant: Mallard
MS-DOS: ƒ 129,95/BEF 2499
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster
Min. config: 640K, 386, >25Mhz, harddisk

N.B. Dit is geen op zichzelf staand produkt, uitsluitend te gebruiken in combinatie met Flightsimulator 4.0 van SubLogic

SCENERY DISK NEDERLAND

Ik had nog niet eerder van Aeting Software gehoord, maar deze mensen leveren een erg mooie aanvulling op het bestaande scala aan scenery disks voor FS4.
Nederland is nu zowel VFR (op zicht) als IFR (instrument) te bevliegen. En hoe, een prima samenstelling van kleuren en "dots" om een zo goed mogelijk beeld te verkrijgen. Het is een genot om naar de baanverlichting te kijken; bijzonder realistisch en functioneel natuurlijk. De taxibanen zijn goed verlicht en daardoor 's nachts dus goed te gebruiken.

Ondanks menig heerlijk vlieguur heb ik nog geen foutjes kunnen ontdekken. Door de technische samenstelling van de scenery is de "framerate" hoog wat zeer prettig vliegen is. De scenery disk is goed te gebruiken op een snelle 286 en op een 386 loopt het als "water".

Een ander nieuwtje dat deze softwaremakers er even bijgemaakt hebben is een toetsenbord-driver. Deze driver kan automatisch geïnstalleerd worden.
Het voordeel van deze tool is;
image complexity verhogen c.q. verlagen, omschakelen van ADF/VOR2 en volledige bediening van de autopilot. Dit alles natuurlijk zonder uit de vluchtmodes te gaan!! Waarom heeft SubLogic hier nooit over nagedacht?
Het pakket wordt geleverd in een plastic doosje met een Nederlandse handleiding en een registratie formulier. Twee formaten floppy's maken het compleet. De handleiding is volledig en duidelijk maar had naar mijn mening een beetje luxer uitgevoerd kunnen worden. Misschien komt dat nog.

Conclusie: Wel, dat is duidelijk. Lekker naar de winkel en halen dit pakket, en ik hoop meer te horen van dit software huis.

George Dribbel

Produkt Info

Fabrikant: Aeting Software
MS-DOS: ƒ 99,00/BEF 1919
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster
Min. config: 640K, 286, >16Mhz, harddisk
N.B. Dit is geen op zichzelf staand produkt, uitsluitend in combinatie met Flightsimulator 4.0 van SubLogic te gebruiken.

MS-DOS



De Queeste

Zit u muurvast in een adventure? Schrijf uw vragen op en stuur deze naar: Ghlen Livid, postbus 74034, 1070 BA Amsterdam en uw probleem zal in De Queeste besproken worden. Om het niet al te eenvoudig te maken zullen antwoorden vaak in cryptische vorm gegoten worden. Bedenk dat Ghlen Livid niet zonder uw steun kan, dus mocht u oplossingen of kaarten hebben, stuur deze dan in.

Na een jaar van verkoelende mist en gezonde regen, begint het hier in de Schotse Hooglanden weer akelig weer te worden. De eerstkomende maanden kun je hier weer niet naar buiten als de zon de temperatuur laat oplopen naar 24 soms zelfs een onmenselijke 26 graden Celsius. Gelukkig eigenlijk maar, want dan kan ik eindelijk de stapel avonturen die ik nog moet bekijken eens doorspelen. In de voorgaande jaren zou dat een taak zijn geweest die me de hele zomer binnen zou houden.
Dit jaar zal het echter maar genoeg zijn voor een paar weekjes. Niet omdat er minder spellen zijn uitgekomen, zelfs niet omdat de kwaliteit van de spellen achteruit gegaan is. Beide is namelijk absoluut niet waar. Maar de grote boosdoeners zijn de diverse helpfuncties die softwarehuizen tegenwoordig in hun produkt menen te moeten inbouwen, of die ze meeleveren. In het nabije verleden kocht je een spel en dan speelde je totdat je vast liep. Het liefst krakend vast en ook al je vrienden wisten geen raad.

Maar na twee weken werd je midden in de nacht opeens triomfantelijk wakker. *"Ach natuurlijk, ik moet de kikker gewoon verdrinken in het aquarium van het kleine meisje."*
Je stortte de trap af en startte het spel op.

"Verdrink kikker".
Waarin?
"In het aquarium."
Welk aquarium, het grote rode of het kleine blauwe?
"Het aquarium van het kleine meisje."
Ok. Je verdrinkt de kikker en de weg naar DZ ligt voor je open.

Dat gevoel was waar je het allemaal voor deed. Niet voor de mooie plaatjes of de grappige antwoorden, nee de voldoening om slimmer te zijn dan de ontwerper, dat was de kick.

Maar helaas dat is tegenwoordig onmogelijk. Bij een eerste hint van vastlopen kijk je in de handleiding, of vraag je het aan de magische vogel die met je mee vliegt. En, pats, boem, hindernis uit de weg en op naar het volgende plaatje. Dat kan ik toch niet echt leuk vinden. We klagen al zo'n tijd dat de meeste spellen te makkelijk zijn. Maar zelfs heel moeilijke spellen, zoals deze maand *Gateway*, worden natuurlijk erg makkelijk met een bijgeleverd hintboek. En het is heus waar, het plezier gaat er echt af als je niet van alles hoeft te proberen om verder te komen. Vooral in de goede avonturen, waarin de ontwerpers al van alles hebben voorzien wat je verkeerd kan doen. Van de oude Infocom titels zijn hele lijsten beschikbaar met leuke dingen die je eens moet proberen en waarbij je voor de meest vreemde verrassingen komt te staan.

En ook is er niets leuker dan samen met iemand anders te spelen. Vaak zijn het juist de verschillende oplossingen die er voor zorgen dat je een goed avontuur uiteindelijk oplost. Zelfs ik, hier in het door jan-en-alleman verlaten Schotland, heb nog ergens een favoriet schaap waar ik graag spelletjes mee speel.

Maar genoeg geklaagd, deze maand kwamen er heel wat goede titels uit en heel wat brieven met vragen en oplossingen binnen. Om een belofte te vervullen zal ik deze keer beginnen met een spel dat al een aantal maanden uit is.

ROBIN HOOD - CONQUESTS OF THE LONGBOW

"Beste Ghlen Livid,
Ik zou graag willen weten wat ik moet doen in het spel Robin *Hood* Conquests of *the Longbow*.

Als ik, na dat ik Marian ontmoette, naar de green man ga, moet ik volgens Marian de zegen van deze eik krijgen door middel van een test. Maar ik kan op geen enkele wijze spreken met deze machtige boom.

Kunt u mij zeggen wat ik moet doen alstublieft?
Met hartelijke dank bij voorbaat en beste groeten.

Pieter Hemelaer"

Beste Pieter, je zit verstrikt in het gouden net dat Sierra voor je gespannen heeft. Ik ben bang dat je laatste hoop de kaboutertjes zijn. De test van deze eik is trouwens ook niet echt makkelijk, ware het alleen al omdat hij in het Engels is. Hier een paar antwoorden in willekeurige volgorde *BEEHIVE, COIN, COMB, FEATHER, FUR, SNOW.*

Om genoeg losgeld bij elkaar te 'krijgen', moet onze held toch wel een aantal misdaden begaan. Wat te denken van het bestelen van een klooster of het lenen van wat juwelen. Als ik zoiets op mijn geweten had dan trok ik ook het boetekleed aan en smeerde mijn baard in met as of iets roods of zo. Dat zou trouwens meteen helpen tegen de herkenning waar ik op straat zo onder lijd tegenwoordig. Tenslotte is het niet onverstandig om wat voorzorgsmaatregelen te nemen tegen overmatig alcoholgebruik.
En hoe raak je nou beter van je dorst af dan door het vinden van iets paars in je bier?

SPELLCASTING 201

Dit blijkt nu ondertussen minstens net zo'n herseniuaker te zijn - zo niet erger - als zijn illustere voorganger. Al was het alleen maar omdat vrijwel iedereen in onze moderne beschaving is vergeten dat eekhoorns overgeven van kalfsvlees. Ook het inschakelen van een mooie vrouw om andere vrouwen tot razernij te brengen - even buiten beschouwing gelaten welke soort razernij - is een vrijwel vergeten volkskunst. Maar met de eerste vrouw moet het zelfs Ernie toch lukken zou je zeggen. Feestbeest als hij is, is het daarbij niks voor Ernie om zich niet te laten gelden op een party. Eerst wat speed en dan heavy muziek zorgt er voor dat een feest natter eindigt dan Ernie ooit gedacht had. Als Ernie dan helemaal wanhopig is, kan hij altijd nog laten zien dat zijn kop er beter uit ziet dan zijn kont.
Dit soort dingen moet je niet te lichtvaardig doen, dus kies het publiek zorgvuldig. Iets met blauw bloed is altijd een opsteker. ((Yep double-entendre, goed hè) *Jazeker*, met name voor een Schot. Red)) Tenslotte is Ernie ook erg goed in het opvrolijken van vergaderingen. En wat vrolijkt de boel nou meer op dan een leuk lijk? Zeker als het een lijk is dat iedereen kent. Breng je zo'n lijk op het juiste moment binnen, dan is succes verzekerd.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Eindelijk iemand die geraden heeft wat mijn lievelingsdier is. De brief van Sebastiaan Born uit Teteringen kwam namelijk op briefpapier met een panda...

"Yo Ghlen,

Ik heb twee spellen (het was te verwachten dat ik er wel één had), *Indiana* Jones en Operation Stealth. Je raadt het weer niet: ik zit muurvast! Nou is mijn vraag: "Beste Ghlen, hoe kom ik verder in deze spellen?"

Bij Indy zit ik vast in de ondergrondse gangen bij de kerk in Venetië. Ik heb de kandelaar al omgedraaid en ik vermoed dat je

de stop bij het smalle bruggetje moet weghalen. Maar ik kan er niet bij!

Operation Stealth: Ik ben de douane al gepasseerd en heb al gewisseld, maar hoe kom ik verder?

Sebastiaan Born

P.S. Te gek blad!"

Yo, Sebastiaan, ik had het eigenlijk meteen al wel geraden: je zit muurvast! Maar goed waarom denk je dat vriend Indy zo'n machtig wapen bij zich heeft? Toch niet om stoer te doen of zo? Ik hoop overigens dat je er ook aan gedacht hebt om touw mee te nemen, want als je ondergronds verder wilt komen, dan zal je toch een machine moeten strikken. Tenslotte moet je ook nog muziek maken met een aantal doden. Over doden gesproken, Rogier Mastenbroek uit Nuenen is wanhopig op zoek naar de manier waarop het orgel van doodshoofden bespeeld moet worden. Maar moet dat nu achterstevoren of omgekeerd?

Beste Rogier, gewoon proberen. Je kunt het net zo vaak proberen als je wilt, op een gegeven moment moet het je toch lukken. Als je dat allemaal teveel moeite vindt, kun je ook gewoon in je dagboek kijken...

En om dat te doen, geachte M. Koppenol uit Hoogvliet moet je niet *LOOK* gebruiken, maar *USE*.

OPERATION STEALTH

Om nog even terug te komen op de tweede vraag van Sebastiaan. Er staat een mooie vrouw vlak na de douane. Ik begrijp absoluut niet dat je het al lang hebt geprobeerd om iets bij haar te bereiken. Je bent tenslotte Glames, John Glames.

Trouwens, Hugo Resoort uit Ridderkerk, als je onder aan een helikopter hangt en er is ook een losse bom aanwezig, dan is het verstandig om die weer vast te maken. Misschien een rekbaar begrip, maar iemand met een rubberen geest moet toch een oplossing kunnen vinden.

LOOM

Een vraag die mij al een aantal malen is gesteld over dit spel heeft betrekking op het kasteel. Ook Floris Schinkel uit Lelystad wordt telkens teruggestuurd als hij het kasteel in wil. Dat komt, beste Floris, omdat je absoluut niet lijkt op iemand uit het kasteel. Het is wel niet zo eerbiedig maar je zult je toch bezig moeten houden met wat snuffelwerk op het kerkhof. Als je dan de spiegelspreuk (reflection) ook nog gebruikt, dan mag je vast wel naar binnen.

LARRY 3

Ik had niet gedacht dat ik hier ooit nog woorden aan vuil zou maken. Maar er is mij nu een avonturier bekend die behoorlijk in moeilijkheden zit. Johan Bekaert uit Vremde in België haalt maar 995 punten bij dit spel. Waar zit het probleem vroeg hij? Na een uitgebreide speurtocht door jouw antwoorden en mijn eigen oplossing, kwam ik er achter dat je jezelf niet had bewonderd in de spiegel toen je je danskostuum aanhad. Een beetje ijdelheid kan echt geen kwaad, Johan.

FUTURE WARS

Nog één keer dan. Als je in een klooster zit, dan kom je daar uit door overmatig drankgebruik. En wat is dan beter dan in een bierton kruipen. Vroeger kon je een bierton open maken met eerlijk metalen gereedschap, maar tegenwoordig schijnt alles zo nodig elektronisch te moeten.

LAURA BOW - THE DAGGER OF AMON RA

Het nieuwste Sierra avontuur is zonder meer aantrekkelijk te noemen. Het is ook niet makkelijk, dus hier een paar kleine vingerwijzingen om het geheel wat vaart te geven. Het belangrijkste voor een amateurdetective is gereedschap. In het geval van Laura bestaat dat uit twee glazen zaken. Het ene om beter te zien en het andere om beter te horen.
Waar kun je trouwens beter inlichtingen vandaan halen over misdadigers dan bij hongerige agenten. En wat moet een keurig meisje als jij in een vieze taxi als deze? Opruimen die hap.
Tenslotte zit het hoofd van denkers wel erg los en valt het op dat souvenirs tegenwoordig ook al niet meer zijn wat ze ooit geweest zijn, of juist wel.

Mocht dit alles niet duidelijk zijn, kijk dan eens in het telefoonboek om de *SEEF* open te maken. Wat ook verhelderend werkt is houtskool en papier, of juist carbon en licht. Runen zijn niet het oudste schrift, dus bekijk Rosetta ook eens van dichtbij.

P.S. Wanneer trouwens een van jullie die reis naar Egypte wint, met het gebruik van mijn tips, dan ga ik mee. Dat is toch eerlijk, niet waar?

ETERNAM

De topper deze maand, tenminste wat mij betreft, is het Franse spel *Eternam*. Het is niet alleen leuk maar ook moeilijk. Hier wat opstart tipjes. Vuurschietende ogen huilen snel, en zei Confucius al niet: *'Wie zich nat aan tranen, droogt zich aan vuur.'*

Een ander beroemd adagium is natuurlijk *"Wanneer je in Frankrijk bent, gedraag je je als de Fransen."*

En dat betekent dat je foto's moet maken van andermans vrouw in compromitterende posities, dat je kleine meisjes moet omkopen en dat je oneerbare voorstellen moet doen aan jonge weduwen, zeker als ze ook nog goed kunnen, eh, schilderen.

Ook een typisch Frans gebruik is het verwijderen van de kleding van andere personen, zonder dat zij daar toestemming voor hebben gegeven. Hier ga je daarvoor naar de gevangenis, in Frankrijk krijg je er geld voor.

Wil je de diverse raadsels van de moderne techniek doorgronden en beantwoorden, dan is er geen betere weg dan valsspelen. Het enige probleem is om de juiste partner te vinden. Maar dat soort mensen zitten altijd achter muren in kroegen.

CONQUEST OF CAMELOT

Eindelijk dan, zoals beloofd een tipje van de sluier van dit spel. Een probleem waar veel mensen mee zaten, was het ontbreken van enige leiding in het spel. Me dunkt, er zijn maar liefst twee goden in het kasteel. Zou het niet verstandig zijn om hun hulp in te roepen; weten we nog van de zondagsschool hoe dat ook weer moest? Een beetje omkopen kan trouwens ook geen kwaad bij deze heren. Een stuk verder op in het spel komen een hoop mensen vast te zitten bij de diverse godinnen. Het blijft verstandig om dit soort zaken met een man van de wereld te bespreken, of met iemand met de naam al-sirat (kies maar).

Trouwens, in Jeruzalem is het niet verstandig om al te diep in te gaan op de avances van dames met de naam Fatima.

WILLY BEAMISH

Een avontuur waar relatief weinig vragen over gesteld worden, er zijn echter twee vragen die telkens weer terug komen. De eerste is onder ander gesteld door Erik Bourgeois uit Aals in België en heeft betrekking op de kok en de lopende band.

"Ik bevind mij in een keuken met een woest uitziende chef-kok. In deze keuken werp ik eerst een kelk om de aandacht af te leiden, ik sluip langs achter, neem de pan, giet een sausje voor de kruik, schuif de kruik, (hoe Willy dit geruisloos kan is mij volkomen onbegrijpelijk), loop weer terug, spring naar de vliegende band met kikkers, beland voor de kokkin en zit vast."

Als je dit inderdaad gedaan hebt, dan begint de kokkin te schreeuwen.
Ik weet niet wat jij daarvan vindt, maar ik heb een bloedhekel aan gillende vrouwen. Iets over hun kop totdat ze weer stil zijn zeg ik altijd. Iets van metaal is te prefereren dan klinken ze beter.

Een andere vraag heeft betrekking op de kikkerwedstrijd. Iedereen heeft wel uitgevogeld hoe je moet zorgen dat Horny wint van Turbofrog. Na een goed maaltje vliegen is tenslotte iedereen aan een dutje toe. Het enige probleem is dat lang niet iedereen adept is in het valsspelen. Ze willen de vliegen zomaar aan Turbofrog geven, maar dat vindt de jury natuurlijk niet goed. Nee, de kunst is - als zo vaak - subtiliteit te betrachten. Niemand kan het Willy kwalijk nemen als Turbofrog zomaar wat van de vliegen snoept. Maar een beetje hulp kan geen kwaad, dus als het potje in de buurt van Turbofrog op tafel zou staan...

POLICE QUEST III

Getuige het aantal vragen dat mij bereikt over *Police Quest III* is het Sierra klaarblijkelijk toch weer gelukt weer eens een moeilijk avontuur op de markt te brengen. Bijna iedereen wil weten hoe je op het industrieterrein komt. Toch is dat geen probleem, op dag 3 ga je naar kantoor, bekijkt je boodschappen en hoppa...

Wat ook voor veel mensen een probleem is, is het behalen van het maximum aantal punten. Dat komt omdat Sierra in dit spel veel dingen laat gebeuren die niet nodig zijn om het spel op te lossen. Zo kun je in het begin gewoon slecht je werk als verkeersagent doen. Maar dat kost wel punten; wat je moet doen, nadat je de zwangere dame hebt bekeurd, is je werk. Rij eens een beetje rond en arresteer eens een paar mensen...
Dit zal je ook in de nabije toekomst helpen om een aantal zaken te bewerkstelligen, zoals het stelen van de tas van je partner.

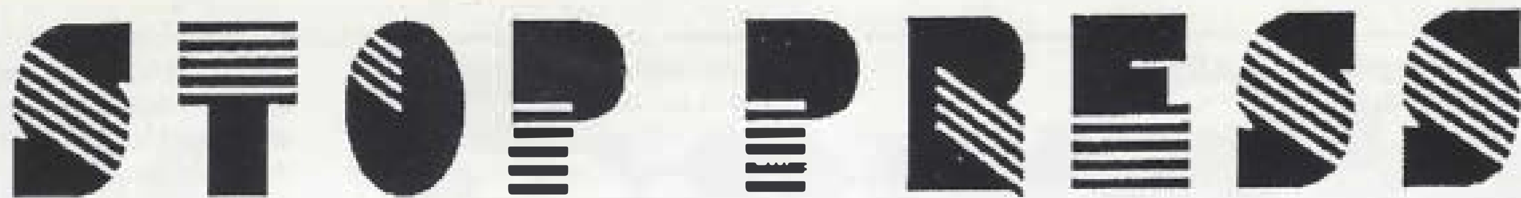
Bert Schiettecatte uit Mere in België vroeg onder andere hoe je bij het ongeval met de gouden sedan komt.

Beste Bert, zoals je zou moeten weten is drinken en rijden een dodelijke combinatie. Dus misschien is het verstandig om eens in een gelegenheid te gaan kijken waar gedronken wordt. Als dat niet uitloopt op een knalfuif, dan weet ik het niet meer.

Doordat het spel doorgaat ook al doe je niet alles goed, heb ik nog geen oplossing met de maximale score van 460 punten.
Dus als iemand die heeft, graag.

Yo, mensen, dat was het weer wat mij betreft. Vanuit de Schotse Hooglanden meldt Ghlen zich af. Pfoei, ik ga alle zonneschermen naar beneden doen en de airco op vol zetten.

Ghlen Livid



Master➡Distribution➡Services➡

Officieel distributeur voor de Benelux

stelt (zich) voor:

Mag het óók in het Nederlands???

Wat U nog niet wist...

M➡D➡S➡

- is **officieel** distributeur van spelsoftware & accessoires voor de gehele Benelux en levert uitsluitend aan de vakhandel
- is uw **partner** in **Edutainment** die als enige de allernieuwste spelen consequent ook in het Nederlands uitgeeft.
- heeft meer als 1700 spelen en accessoires tegen zeer **aantrekkelijke** prijzen
- geeft u en uw klanten de **ondersteuning** waar u zolang op moest wachten
- levert voor **verschillende** systemen: PC, Macintosh, Amiga & Atari, maar ook voor MSX, Amstrad, C64 etc. Vraag naar de speciale katalogus
- heeft **aantrekkelijke** leveringsvoorwaarden

Bel nu voor een speciale dealerkatalogus...

M➡D➡S➡ is **exklusief** distributeur in de **Benelux** van alle spelen van de volgende merken en deze zijn bovendien volledig in het Nederlands te verkrijgen, bijv.:

		PC	Amiga/Atari
21st Century	Pinball Dreams		86.50
	Deliverance		86.50
Silmarils	Ishar	99.50	99.50
Team 17	Project-X		86.50
	Superfrog		86.50
	Codename Assasin		86.50



M➡D➡S➡ levert tevens volgende titels **exklusief** in het **Nederlands:**

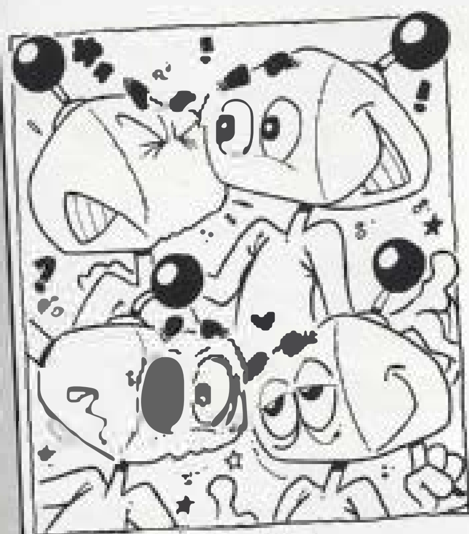
Virgin	Lure of the Temptress	119.50	102.95
Mirage	Ashes of Empire	132.95	132.95
	The Humans	116.50	99.50
Psygnosis	Aquaventura		86.50
DMI	Exodus 3010		99.50
	Hagar de Verschrikkelijke!		86.50

Wilt u ook Nederlandse software verkopen?
Bel ons dan nu op en wordt M➡D➡S➡ dealer!
M➡D➡S➡
Wij staan garant voor Service en Kwaliteit!

M➡D➡S➡
Master➡Distribution➡Services➡
Tel +352.818 990, Fax +352.819 060
Boite Postale 55, L-9001 Ettelbrück
Grand Duché de Luxembourg

VELE TIENTJES BESPAREN OP SPELLETJES

(EN NOG DRIE REDENEN OM ABONNEE TE WORDEN VAN HOOG SPEL)



ALS NIEUWE ABONNEE VAN HOOG SPEL KRIJGT U OP DE COMPUTERSPELLEN DIE U VIA ONZE LEZERSSERVICE KUNT BESTELLEN EENMALIG 25% INTRODUCTIEKORTING. EN DAT TERWIJL ONZE PRIJZEN GEMIDDELD TOCH AL ZO'N 10 TOT 30% LAGER LIGGEN DAN WAT U NORMAAL GESPROKEN IN DE WINKEL ZOU BETALEN! NA DE EERSTE BESTELLING KRIJGT U ALS ABONNEE ALTIJD NOG 10% KORTING.

MAAR ER ZIJN MEER REDENEN OM EEN VASTE VERBINTENIS AAN TE GAAN MET HOOG SPEL. ZO BETAALT U VOOR 10 NUMMERS ƒ 10,50 / BEF 215 MINDER DAN WANNEER U ZE LOS ZOU KOPEN (ƒ 69,00 / BEF 1375 IN PLAATS VAN ƒ 79,50 / BEF 1590) ÉN ONTVANGT U HOOG SPEL ONGEVEER EEN WEEK EERDER DAN HET IN DE WINKEL LIGT. ALSOF DAT ALLEMAAL NOG NIET GENOEG IS, KRIJGT U - ALS U NU ABONNEE WORDT - HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL HELEMAAL GRATIS.

Als u al abonnee bent, dan kunt u het Hoog Spel Kwartetspel - dat nergens te koop is - verdienen door een nieuwe abonnee aan te brengen. U ontvangt er dan beiden één.

Argumenten genoeg om lid te worden? Maak dan ƒ 69,00 of BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen en stuur de bon in naar

Hoog Spel
Abonnementenadministratie
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

BON

NEE, tegen zo'n aanbod heb ik geen verweer. Noteer mij als abonnee. Met het insturen van deze bon maak ik meteen ƒ 69,00 / BEF 1375 over op één van onderstaande rekeningen.

Bent u al abonnee en heeft u een abonnee voor ons geworven, voeg dan een briefje met uw adres bij om ook zelf het gratis Hoog Spel Kwartetspel te ontvangen.

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: .... Woonplaats: ....

Leeftijd: .... Abonnement vanaf nummer 12

Handtekening ....
(Indien minderjarig ook een handtekening van ouder of voogd.)



Betaling kan geschieden door ƒ 69,00 over te maken naar bankrekening 54.75.53.854, of giro 44616. Beide rekeningen lopen ten name van Rangeela BV te Amsterdam. Voor België: Maak BEF 1375 over naar ABN, Antwerpen 721520 6427-40 ten name van Rangeela BV. (U kunt ook een Eurocheque sturen voor ƒ 69,00).

HET UNIEKE HOOG SPEL KWARTETSPEL WORDT U TOEGEZONDEN NA ONTVANGST VAN UW BETALING.

VER IN DE TOEKOMST HEEFT DE MENSHEID HET KLAARBLIJKELIJK WEER EENS VOOR ELKAAR GEKREGEN ZICHZELF VRIJWEL GEHEEL UIT TE ROEIEN. DE RESTERENDE OVERLEVENDEN ZIJN DOOR DE ROBOTS, DE NIEUWE HEERSERS, ONDERGEBRACHT IN RESERVATEN. DEZE RESERVATEN WORDEN MENSENTUINEN GENOEMD, HET ROBOT-EQUIVALENT VAN DE DIERENTUIN. DE MENSENTUIN WAARIN DIT VERHAAL ZICH AFSPEELT, ZAL ONMIDDELLIJK HERKEND WORDEN ALS WASHINGTON D.C.



0° KELVIN

Zoals waarschijnlijk uit de titel van het spel al wel duidelijk wordt, is het uw taak om Washington te bevrijden. U bent Avery Zedd, tot voor kort voornamelijk bekend als ijsstelly.
Wanneer u wakker wordt bent u net ontdooid uit een zeer langdurige diepvries-slaap. U weet nog van niets, maar uw kleine hulp, de robot Wattson, licht u vlug in. In de mensentuin is een van de mensen op hol geslagen. Hij heeft al 62 robots gedood met een apparaat waarmee hij op afstand kan doden. De robotmeesters hebben u ontdooid omdat hun artificiële intelligentie-eenheid zegt dat juist u de beste kans van slagen hebt.

VERRAAD!

Natuurlijk denkt u er niet aan om verrader van uw eigen ras te spelen. Maar in uw lichaam is een capsule met een bom geplant, onmiddellijk denkt u er iets geavanceerder over. Vooral omdat u weet dat de bom over precies twaalf uur gaat ontploffen.
Als extra informatie heeft u de brochure meegekregen welke robots die de mensentuin bezoeken ook meekrijgen. In dit boekje staan diverse belangwekkende zaken over de aanwezige mensen en gebouwen.
Zo is er bijvoorbeeld het *GEBOUW VAN DE STENEN MAN MET HET MARMERE GEZICHT*, in onze tijd beter bekend als het Lincoln Memorial, met het beroemde standbeeld van President Lincoln. De robots hebben echter het idee dat dit beeld deel uit maakt van een hele familie, waartoe ook de oude vuur-dame uit New York behoort.
De kinderen zijn te vinden in een ander gebouw, de *PLAATS OM ROTZOOI UIT TE STALLEN* *

HET SPEL

Het scherm is in tweeën verdeeld, bovenin de achtergronden en de figuur van Avery Zedd. Daaronder is ruimte voor een aantal menukeuzes, een levenspunt-indicator en een venster waarin u een van de voorwerpen kunt zien die u heeft. De menukeuzes zijn in elke situatie anders. Zo kunt u bijvoorbeeld in een gevechtssituatie kiezen voor vechten of weglopen.
Heeft u een gesprek met iemand, dan kunt u de toon kiezen waarop u wilt antwoorden, onder meer 'boos', 'razend' en 'compleet over de rooie'.
Rondlopen of rijden doet u eenvoudigweg door met de muis te wijzen naar een lokatie en dan te klikken. Is het bereikbaar, dan loopt u er maar toe.



MS-DOS

Volgens de handleiding is het spel niet lineair opgebouwd, wat wil zeggen dat er geen handelingsvolgorde is voorgeschreven. U kunt dus naar elke plaats gaan waar u heen wilt, zonder dat u eerst ergens anders geweest moet zijn. Wel is het aan te raden om dezelfde plaatsen meerdere malen te bezoeken. Inferte gaat het niet om de plaatsen, maar om de figuren die u tegenkomt. In de hele mensentuin zijn slechts zeven specimen aanwezig, de meeste hiervan zijn mensen, maar ook is er een submens - een mutant - aanwezig. Als u genoeg met hen praat komt u er achter waar de stukken van het Detectron zijn. Deze moet u in elkaar zetten om D.C. te bevrijden van de robots.

ACTIE

Naast het converseren met de verschillende bewoners van het park, is ook vechten een noodzakelijke bezigheid. Gedurende uw tocht door de mensentuin ontdekt u verschillende wapens. Elk van deze wapens werkt het beste tegen één bepaalde soort robot. **Echter, elke keer dat u het spel opnieuw start wisselt dat.** Dus kunt u de ene keer de 'elektronische poedels' het beste doden met een laser, in het volgende spel kan het best zijn dat juist de 'rode ridders' absoluut niet tegen een beetje licht kunnen.

NIEUW

Het concept achter Free D.C. heeft men Cineplay genoemd, waarbij men een multimedia spel probeert te brengen. Hiertoe maakt men gebruik van een tweetal zaken, de meest opvallende is de spraak. Beschikt u over een SoundBlaster of Thunderboard, dan spreken de figuren goed verstaanbaar Engels. De eerste paar minuten van elke conversatie die u heeft hoeft u dus niet op het scherm te lezen. Mocht dit niet genoeg zijn, dan biedt Cineplay nog een extra spraakdiskette aan. Naast de spraak wordt voor de animatie gebruik gemaakt van 'claymation'. Dit zijn de figuurtjes van klei die ook gebruikt zijn in de film *The California Raisins*. Deze worden gefilmd en vervolgens overgezet op de computer. Hierdoor ontstaan realistischere animaties dan bij getekende figuren.



MS-DOS

Het idee achter *Free D.C.* is interessant en leuk. De handleiding is grappig en leest makkelijk weg. Ook het spelen zelf is zeer eenvoudig en intuïtief. Doordat alles grafisch en geluidstechnisch zoveel mogelijk geperfectioneerd is, is de actie wat beperkt. Wat overigens niet wil zeggen dat *Free D.C.* een klein spel is dat vlug uitgespeeld is.

Free D.C. is een spel dat voornamelijk diegene zal aanspreken die een combinatie van actie en puzzel zoekt. Het is niet ingewikkeld genoeg voor doorgewinterde avonturiers.

Eerst zelf even bekijken!

Jan Willem van Riet

PRODUKT INFO

Fabrikant: Cineplay/US Gold
MS-Dos: ƒ 139,50 / Bef 2699
Video: VGA
Audio: Roland/AdLib/SoundBlaster/Thunderboard
Systeemeisen: 640K RAM, DOS 3.3 of later, harddisk

*) plaats met veel voorwerpen: museum. Hier dus het Smithsonian Institute.

ACES OF THE PACIFIC

NA DE VLUCHTSIMULATIE RED BARON DIE TEN TIJDE VAN DE EERSTE WERELDOORLOG SPEELT, HEEFT DYNAMIX NU OOK EEN SIMULATIE MET DE TWEEDE WERELDOORLOG ALS ACHTERGROND.

DE SIMULATIE

Na de intro volgt een hoofdmenu waar diverse keuzen mogelijk zijn. Een enkele missie vliegen, een carrière opbouwen et cetera. Vervolgens kunt u uit diverse mogelijkheden selecteren. Van historische missies, het begeleiden van bommenwerpers tot luchtgevechten met bekende luchtazen aan toe.
Alle vluchten kunnen worden uitgevoerd bij verschillende legeronderdelen, zowel Amerikaanse als Japanse. De hier gemaakte keuze bepaalt tevens in welke vliegtuigen u zal gaan vliegen. Immers de Japanse luchtmacht had andere



vliegtuigen ter beschikking dan de Amerikaanse marine bijvoorbeeld, maar ook de verschillende onderdelen binnen een land beschikten over ander materiaal.

Wanneer u een carrière gaat vliegen zult u merken dat het type waarop u vliegt op een gegeven moment zal veranderen. De technische ontwikkelingen gingen hard in die tijd en de squadrons kregen gedurende de oorlog regelmatig de beschikking over betere vliegtuigen. Aces of the Pacific volgt die historie op de voet.



Er zijn 17 verschillende typen vliegtuigen opgenomen aan Amerikaanse zijde en 15 aan Japanse zijde. De typen zijn goed te onderscheiden in de lucht. Een mooi detail is het schaduwspel op het vliegtuig. De kleuren veranderen naar een tintje donkerder wanneer deze in de schaduw liggen. Door de wolken vliegen is in dit programma zoals het moet, echt dus. Het zicht neemt langzaam af, de grond lost langzaam op, totdat het beeld geheel wit is. Uit de wolk komend het omgekeerde effect natuurlijk.
Tijdens één van de missies vliegt u bijvoorbeeld met een Corsair boven de wolken. Een van klaar verlopende horizon en een wolkendek dat niet scherp is aan de bovenzijde maar wat mistig, levert een fraai schouwspel op. Wanneer u onder de wolken vliegt merkt u dat er minder licht in de cockpit schijnt, daarentegen wordt de cockpit helverlicht wanneer u door de zon draait.

DETAILS

Tijdens de vlucht om u heen kijken kan natuurlijk ook. Net als bij *Red Baron* ziet u dan onder in beeld de belangrijkste instrumenten uit de cockpit. (Delen van de cockpit en de vliegtuigconstructie zijn overigens gedigitaliseerd van originele foto's.) Ook is het mogelijk om het eigen toestel van buitenaf te bekijken. Men kan volledig driedimensionaal om het vliegtuig heendraaien.
Er is veel aandacht geschonken aan de realiteit. Een onderstel trekt niet zomaar in, maar maakt - afhankelijk van het type vliegtuig - een bepaalde beweging voordat de wielen verdwenen zijn.
Het geluid moet u lekker hard zetten en op u in laten werken, vooral wanneer er bommenwerpers in de omgeving zijn. Naarmate u deze nadert hoort u het gonzen en bulten van hun motoren op de achtergrond. Ook treedt er bij het naderen van die toestellen een verandering in het geluid op, het zogenaamde "doppler effect".

REALISME

Ik heb beslag kunnen leggen op een aantal kopieën van de originele "flight manuals" van de Corsair, Hellcat et cetera en ik heb die vergeleken met het vlieggedrag in de simulatie.
De rekenmodellen die gebruikt zijn voor de testen komen grotendeels overeen met de gegevens in de manuals. Klimsnelheid, vliegbereik, stall snelheid en dergelijke verschillen natuurlijk per vliegtuig. De Corsair bijvoorbeeld is een makkelijk vliegtuig bij lage snelheden, zij kan de piloot verrassen door plotseling in een spin te gaan. Daarentegen is een Hellcat een simpel te vliegen toestel, zonder rare fratsen.

Een landing op een vliegdekschip is een bijzondere ervaring. In die dagen zeker niet geheel zonder risico, vandaar een LSO (Landing Signal Officer) die op het dek een aankomende kist aanwijzingen geeft om goed op het dek terecht te komen. Wanneer u wilt landen en dit aangevraagd hebt via de radio, verschijnt een venster in de rechter bovenhoek van het scherm met daarin de LSO. Deze geeft dan door middel van vlagsignalen aan welke kant u op moet om veilig op het schip te landen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Dynamix
MS-DOS: ƒ 149,50/ BEF 2689
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster/ Thunderboard
Min. config: 2Mb vrij RAM, 386, >16Mhz, harddisk

Aces of the Pacific is, net als Red Baron een zeer fraai produkt van Dynamix.
De vele details op het gebied van beeld en geluid tillen dit programma op een hoog niveau.

Het pakket is erg compleet en de handleiding is van goede kwaliteit, zowel inhoudelijk als qua drukwerk. Een goede indeling maakt het lezen en het opzoeken van informatie prettig. Het eerste deel van de handleiding geeft een beknopte verhandeling van de gebeurtenissen in de Pacific. Hierna een beschrijving van het programma en van de vliegtuigen die daarin voorkomen, gevolgd door een korte les aerodynamica. De handleiding besluit met een beschrijving van gevechtstactieken. Handig is zeker de los bijgesloten "quick reference card" voor het toetsenbord. Dus geen geworstel met een opengevouwen handleiding die ieder moment weer wil dichtklappen.

De graphics zijn uitstekend van kwaliteit. Alle types vliegtuigen zijn goed te onderscheiden. Zelfs de kleuren en de beschilderingen zijn zoals ze horen.

Al dit fraais vergt echter wel een zware computer en een geluidskaart is haast onontbeerlijk om volledig te kunnen genieten.

Conclusie: Ik kom tijd en papier te kort om alles van het programma te vertellen. Het is veelzijdig, netjes afgewerkt en voor de simulatie liefhebber een mooie aanwinst!

George Drobbel



OP DE ZEEPKIST

In deze rubriek kunt u, gewaardeerde lezer(es), uw vragen en opmerkingen kwijt. Tegenwoordig beheer ik, Joy, deze rubriek, dus richt voortaan alle brieven aan:

OP DE ZEEPKIST, T.A.V. JOY, POSTBUS 74034, 1070 BA AMSTERDAM.

De beste brief iedere maand verrassen we met software (vermeldt dus altijd uw computer), een T-shirt of wat Dokter Sokkie kan missen. Het is niet altijd mogelijk brieven volledig te plaatsen, in zo'n geval worden de belangrijkste vragen/opmerkingen geplaatst. Gezien de grote hoeveelheid correspondentie is persoonlijke beantwoording niet altijd mogelijk.

De brieven van Hans Griemink (HS9) en Reinoud Degelink (HS10) hebben een stortvloed van brieven veroorzaakt. Het is alleen jammer dat nog steeds geen enkele reactie te bespeuren is van diegenen over wie we het voortdurend hebben; de importeurs en de winkeliers.

Deze keer een greep uit de vele reacties. Helaas heb ik in een aantal gevallen de brieven wat moeten inkorten, zo heb ik overal het geslijm over hoe goed Hoog Spel wel niet is eruit gesloopt.

Geachte redactie,

Wat betreft slechte distributie zijn verschillende marktpartijen al genoemd als veroorzaker, maar de belangrijkste is nog niet ter sprake geweest, namelijk de consument. Als de overgrote meerderheid van de spellen spelende computeraars geen enkel spel koopt, maar liever alles kopieert, zal het nooit wat worden in Nederland. Geen of weinig vraag betekent: gewoon hogere prijzen en een slechte verkrijgbaarheid. De hoge prijzen vanwege het feit dat de makers van al het moois er ook graag wat aan overhouden. Als er 10.000 exemplaren van een spel verkocht worden in plaats van 15 dan is het mogelijk de prijs te verlagen.
Dat het ook anders kan merkte ik een aantal weken geleden toen ik op vakantie was in de VS. In New York ben ik een willekeurige computerzaak binnengelopen met een hard- en software assortiment. Voor de spelsoftware was een aparte afdeling ingeruimd, met ook Commodore en Atari.
Ook aanwezig: game en geluidskaarten, joysticks en hintboeken. De verpakkingen stonden niet achter glas en de spellen waren in actie te zien.
De prijs voor zeer recente releases (*Aces of the Pacific*) was ongeveer $50, overige $45. Bovendien was er een aparte budget afdeling met restanten: *Heart of China* $20; *Stormovik* $10.

Het personeel was zeer behulpzaam (zoals overal in de VS), een man die was vastgelopen in een bepaald spel kreeg een uitgebreide uitleg plus een aantal tips.
Let wel, dit was een algemene computerzaak, GEEN gamesspeciaalzaak. In Nederland kan het gebeuren dat het personeel je zowat de winkel uit lacht indien je iets over een spel waagt te vragen.

Natuurlijk wil dit niet zeggen dat er in de VS niet gekopieerd wordt, ik heb wel de indruk dat het meer een uitzondering is. Zolang het kopiëren de gewoonste zaak van de wereld is zie ik in Nederland geen verbetering optreden in de verkrijgbaarheid van spelsoftware.

Bas van Zetten
Amsterdam



Beste Joy

Mijns inziens missen zowel Hans Griemink als Reinoud Degelink toch wel een beetje de essentie van het probleem. Volgens mij namelijk ligt de basis van alle ellende in de prijs van de software.

Volgens de economie verloopt het gedrag van de consument (hier dus: de kopers van software) volgens de regels van het marktmechanisme. Ik denk dus dat deze regels ook wel voor de softwaremarkt zullen gelden.
Eén regel luidt dat naarmate de kostprijs van een goed (hier: de software) stijgt, er minder vraag naar wordt uitgeoefend door de consument. In gewoon Nederlands, ik koop minder software als de prijs ervan hoger ligt.
Ook is daaruit te verklaren waarom het aanbod van software in de winkels vrij schraal is. Want de consument, die maar weinig spellen koopt, zal alleen maar de allermooiste kopen voor de hoge prijs, zodat de winkel maar een klein aantal titels zal aanbieden. En zeg nu zelf, als je een spel in de winkel ziet liggen, waarover de recensenten van Hoog Spel zeggen "Kijk er eens naar (want de bediening is minder handig)", dan denk ik er niet over om er ƒ 130,00 (want dat is de prijs van de meeste software) aan uit te geven, want misschien vind ik die bediening wel ronduit irritant en verziekt dat mijn spelplezier waardoor ik dat geld net zo goed in het Amsterdam-Rijnkanaal had kunnen slingeren. Ik ga op zeker, en koop alleen maar dat spel waarvan alle recensenten zeggen dat het perfect is.

Bovendien hoort bij elke markt een bepaalde doelgroep met een bepaald budget. Hier zit ook een deel van het probleem. Ik denk dat het grootste deel van de doelgroep (hier dus de potentiële kopers van spelsoftware) uit mensen van 7 tot en met 27 jaar bestaat. Dit kun je ruwweg beweren, immers kinderen onder de 7 jaar kunnen het grootste deel van de huidige spelsoftware nog niet spelen (er zijn uitzonderingen, bijvoorbeeld *Mixed Up Mother Goose* van Sierra), mensen boven de 27 jaar hebben de computer nog niet gevonden als middel tot amusement, en bovendien werkt het grootste deel van laatstgenoemde groep nog niet eens met een computer, omdat ze niet uit het computertijdperk stammen (ik ken wel mensen die het "eng" vinden om met "zo'n ding te werken"). Welnu, je kunt op je klompen aanvoelen dat het budget van deze doelgroep niet al te hoog is voor spelprogramma's. En toch is het budget het absolute maximum wat ze aan dergelijke produkten kunnen besteden. Dus, wanneer je ook nog eens denkt aan de prijs per spel zullen ze niet erg veel spellen kunnen kopen. Wat is dus de oplossing voor ons probleem?

De prijs moet gewoon lager!

Ik begrijp wel dat de softwarefabrikanten geneigd zijn de softwareprijzen zo hoog mogelijk te houden (dat zegt immers het marktmechanisme over hun gedrag), maar toch is het voor zowel consument (wij dus) als producent op de langere termijn beter als de prijzen lager zouden komen te liggen. Bedenk eens wat een opkikker de softwaremarkt zou krijgen, wanneer dit werkelijk uit zou komen! Er zou meer software verkocht worden, waardoor de fabrikanten toch nog hun omzet zouden halen, en bovendien zouden de winkels de verkoop van software aantrekkelijker gaan vinden, waardoor hun assortiment groter zou worden, waardoor de fabrikanten meer zouden gaan ontwikkelen.
Daarbij zou dan ook het probleem van de illegale software steeds meer opgelost worden, immers als de prijs van een origineel lager ligt, loont het minder om gekraakte software over te nemen. Denk in dit verband aan de belastingsituatie in Nederland, hoe hoger de belasting hoe meer zwart geld er in omloop is.

Conclusie: een groot deel van ons probleem zou foetsie zijn. Dit over de economische kant ervan.

In Hoog Spel 9 zei Hans Griemink dat het onmogelijk is de spellen eerst te zien draaien voordat je ze koopt. Een aantal software fabrikanten heeft hierop een oplossing gevonden, namelijk uitgedunde demoversies in het public domain circuit in omloop brengen. Als je deze krijgt, kun je eerst het spel spelen voordat je naar de winkel stapt, om het hele spel te kopen. Onder andere van *Supaplex*, *Cisco Heat* en *Gods* heb ik al zo'n PD-demoversie gezien. Ik vind dat meer softwarefabrikanten zoiets zouden moeten ondernemen.

Vincent Manten
Hilversum

Beste Joy en Hoog Spel

Langzamerhand krijg ik er een punthoofd van hier in de achterbuurt van Noord-Holland. Ik woon in West-Friesland en daar ben ik (met vele anderen) aangewezen op 2 winkels. De eerste is Stumpel, daar hebben ze een computerafdeling, en de tweede is HCA. Deze verkopen MS-DOS, Amiga en wat er over is van Atari en C64. Verder had je Tandy voor de spelcomputers en heb je Bart Smit, Musitapes en Intertoys voor de spelcomputers. Voordat HCA echt spelletjes ging leveren, waren we helemaal op Stumpel aangewezen. Daar zijn zoveel klachten over op te noemen, ondermeer dat de hintboeken te duur zijn, veel spelletjes te duur (ik moet eerlijk zijn, sommige spelletjes zijn goedkoper, maar over het algemeen is het duurder) en als je spelletjes wilt bestellen dan duurt het drie maanden voordat het aankomt (en dan hebben ze beloofd te bellen, nou vergeet het maar, dat zijn ze in die drie maanden wel vergeten). Het was dan ook een hele opluchting toen we eenmaal wisten wat HCA ging doen. De leveranties waren best wel in orde. Hij bestelde bij Homesoft, die een soort monopolie lijkt te hebben in Nederland, en het spel zou dan in twee weken ongeveer bij hem zijn. Tenzij de leverancier het spel niet meer in voorraad had. Dat heb ik dus al een paar keer ondervonden. Hij heeft trouwens de catalogus van Homesoft erbij, dus je kan het aanbod wel zien, maar niet proberen.

Conclusie: Wij in deze achterhoek moeten of helemaal naar Amsterdam voor Computer Collectief, of nog verder ergens in Nederland. Of we moeten naar HCA die toch een pittige service heeft, maar niet zo'n groot aanbod. Stumpel is voor mij afgeschreven aangezien die te duur is en het allemaal veel te lang duurt. En van service hebben ze daar nog nooit gehoord. HCA blijft dus als de enige zaak waar je als PC-liefhebber op terug kunt vallen. En dan kunnen jullie nog zo mooi zijn met dat gedoe van die winkel die in Engeland ook zo goed is, maar wij hier in West-Friesland gaan echt niet naar zo'n winkel in Amsterdam of nog erger Brussel om daar die o zo mooie winkel te verrijken.

Wouter v/d Lubbe
Westwoud

Wouter, dat zijn nie even wat verwijten die je met name naar het hoofd van Stumpel gooit. We hebben dan ook Dhr. S.T.G. Stumpel, directeur van Stumpel Computerwinkel om commentaar gevraagd.

Geachte Hoog Spel,

Stumpel Computerwinkel in Hoorn heeft naast vele andere zaken op het gebied van software méér dan 600 titels voor Amiga en MS-DOS op voorraad. De Top 10 is steeds voorradig.
De prijsstelling is gelijk aan de adviesprijzen van de leverancier (voornamelijk HomeSoft), zoals ze ook in Hoog Spel vermeld staan.

Bestellingen van klanten zijn binnen 3 à 5 dagen is huis, mits de leverancier ze voorradig heeft. Incidenteel kan het lang tot zeer lang duren, daar ook HomeSoft door welke oorzaak dan ook niet altijd meteen kan leveren.
En over die "achterhoek" West Friesland: blijkbaar komt de briefschrijver van oorsprong niet uit onze regio. Onze winkel is één van de fraaiste in Nederland op ons vakgebied en geeft een goede service. En menige regio in Nederland kan niet tippen aan het gevarieerde en grote winkelbestand in West Friesland!

Met vriendelijke groet,

S.T.G. Stumpel
Directeur
Stumpel BV

Homesoft heeft een uitgebreide reaktie toegezegd, welke in het volgende nummer van Hoog Spel zal worden geplaatst.

• • • • • • • • • • • •

Beste Joy

De shareware spellen welke op vele Bulletin Boards te vinden zijn, zijn (veel) goedkoper dan spellen uit de winkels en je kunt ze zelf uitproberen, iets wat in de meeste winkels niet mag. Een goed voorbeeld hiervan zijn de spellen van Apogee (denk bijvoorbeeld aan Cosmo's Cosmic *Adventure*, maar ook oudere spellen als Duke Nukem zijn de moeite van het downloaden waard). De eerlijkheid gebiedt me te zeggen dat ik me voor deze spellen nooit laat registreren.
Ik denk overigens dat het overgrote deel van Nederlandse computergebruikers regelmatig software kopieert, hoewel de computerbladen er vanuit gaan dat hun lezers al hun spellen netjes in de winkel kopen.

Iedereen die ik ken en die spelletjes heeft, heeft tenminste een groot aantal daarvan niet zelf betaald. Dit is een heel groot probleem, waaraan - denk ik - niets verandert zo lang de prijzen (ook van andere software) niet drastisch dalen. Wie spelletjes op de computer speelt is meestal jonger dan twintig jaar (ikzelf ben bijna 18) en men heeft niet zo'n groot inkomen dat ze iedere maand een spel kunnen kopen, terwijl ze iedere week wel een nieuw spel van dat vriendje of die ene oom kunnen krijgen. Op veel BBS-en kom je ook gekraakte spellen tegen (spellen waar de kopieer-beveiliging uit is verwijderd) of zogenaamde patches, waarmee je deze beveiligingen kunt overslaan. Dit verergert het probleem alleen maar.

Jasper van der Maarel
Sint Oedenrode

BRIEF VAN DE MAAND

Beste Hoog Spel

Er is tegenwoordig behoorlijk minder C64 software in Hoog Spel te vinden dan vroeger. Als reden geven jullie: "Er wordt haast geen software meer op de markt gebracht." Hier ben ik het echter niet mee eens. Wel eens van EDOS (Electronic Distribution of Software) gehoord? Iedere keer als ik bij V&D of Dixons binnenstap zie ik dat er van EDOS weer nieuwe spellen voor zowel C64, Amiga, MS-DOS, Atari ST enz. te krijgen zijn. Ik ben er tevens vrijwel zeker van dat dit niet allemaal oude spellen zijn die opnieuw worden uitgebracht. Laatst zag ik dat het spel *Ninja Rabbits* van MicroValue voor EDOS was uitgebracht. Dit spel hebben jullie in Hoog Spel 5 besproken, een echt oud spel is het dus niet.

Waarom hebben jullie het nog nooit over EDOS gehad? Ik koop eigenlijk alleen nog maar EDOS spellen, ze zijn tenminste niet zo vreselijk duur.
Waarom bespreken jullie trouwens niet wat meer goedkope spellen? Niet iedereen kan zomaar ƒ 100,00 tot ƒ 150,00 neerleggen voor een computerspelletje.
Ook voor Nintendo geldt dat. Nintendo verkoopt de computer erg goedkoop en dat maakt het erg aanlokkelijk om 'm te kopen en vervolgens moet je een vermogen voor een spel neerleggen.
Waarom zijn deze spellen zo duur?

Erik Evenhuis
Bedum

Beste Erik,

Ik denk dat veel mensen het met je eens zijn dat spellen wel erg duur zijn, maar dat ze ook gemakkelijk zijn? Dat betwijfel ik. Spellen als Zelda en Castlevania kun je toch niet echt gemakkelijk noemen?
EDOS is nog steeds in een testfase in Nederland en staat nu in 22 winkels. Een artikel over EDOS staat gepland voor Hoog Spel 12.



Deze brieven spreken voor zich nietwaar? Alleen jammer dat ik 'per ongeluk' die ene brief kwijt geraakt ben die met alle geweld de Zeepkist wilde laten verdwijnen; de Kerker trouwens ook.

Uiteraard zijn we nog lang niet klaar met het probleem 'verkrijgbaarheid', maar het belangrijkste is wel gezegd, vind ik. En bij Donald Duck vegen ze zich weer de zweetdruppeltjes van het voorhoofd; pfff, Joy heeft deze keer gelukkig geen abonnementen geannuleerd.

Tot schrijvens,

Joy

MYTH

AMIGA



IN EEN VER EN DUISTER VERLEDEN ZORGT DAMERON, EEN ONAANGENAAM MYTHOLOGISCH HEERSCHAP, VOOR DE NODIGE OPSCHUDDING. HIJ HEEFT DE MACHT GEGREPEN EN IS NU BEZIG OM ALLE GODEN OM TE VORMEN TOT BOOSAARDIGE WEZENS, MET ALS UITEINDELIJKE DOEL DE ALLEENHEERSCHAPPIJ OVER DE GEHELE AARDE IN HANDEN TE KRIJGEN.

SCENARIO

Heel lang geleden bestonden er vreemdsoortige wezens, de Pagan's. Ze kwamen regelmatig bijeen voor een gezellig samenzijn, alleen jammer dat hun idee van plezier bestond uit het zien lijden van mensen. Gelukkig waren zeven Pagan's wat anders ingesteld; oprecht begaan met het wel en wee van de mensheid, begeleidden ze hen - in het diepste geheim - langs het smalle, kronkelige pad van de beschaving. De mensheid werd opgesplitst in zeven stammen die onder de geestelijke leiding van de Pagan's elk hun eigen cultuur ontwikkelden. De leden van de verschillende stammen ontmoetten elkaar maar hoogst zelden; het aantal stamleden was klein en men bleef bovendien het liefst binnen het eigen territorium.

De leider van de boosaardige tak van de Pagan familie, Dameron, was inmiddels zo machtig geworden dat hij steeds meer volgelingen kreeg. Zelfs zes van de zeven vredelievende Pagan's sloten zich bij Dameron aan, zodat we bij de essentie van het verhaal zijn aangekomen: u staat er weer eens helemaal alleen voor!

HET SPEL

Myth is een hak-en-slader-oplos spel waarin de speler zijn held door een wereld vol gevaren leidt. Meestal bestaat die wereld uit platformen, maar ook bijvoorbeeld het dek van een schip, een vlak stuk woestijn of een doolhof van gangen binnen een piramide vormen de achtergrond van de actie.

Ongeacht de plaats der handeling zal de dappere strijder moeten afrekenen met een groot aantal tegenstanders. In het begin moet u zich ongewapend verdedigen tegen zombies en harpijen. De laatsten laten vuurbollen achter die later van pas komen. Na het verslaan van een aantal zombies laat een van hen zijn zwaard vallen wat u daarna kunt gebruiken als wapen. Zo zijn er meer tegenstanders die, na te zijn verslagen, nuttige wapens achterlaten. Boven in beeld worden de verzamelde wapens getoond en de speler moet zelf bepalen tegen welke tegenstander een bepaald wapen gebruikt wordt. Hierin ligt voor een belangrijk deel de uitdaging die het spel biedt. Een zwaard bijvoorbeeld kan onbeperkt gebruikt worden, maar de voorraad vuurballen is beperkt terwijl de drietand slechts één maal kan worden gebruikt. En aangezien er wezens bestaan die uitsluitend met een bepaald wapen kunnen worden uitgeschakeld is het oppassen geblazen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: System 3
Amiga (1Mb): ƒ 89,50 / BEF 1739
C64 cass: ƒ n.n.b. / BEF n.n.b.
C64 disk: ƒ n.n.b. / BEF n.n.b.

In *Myth* wordt een vechtspel gecombineerd met het oplossen van een aantal (eenvoudige) puzzeltjes. Het spel is grafisch zeer verzorgd en de animatie verloopt vloeiend. Het geluid is sfeervol en de hier en daar ten gehore gebrachte gedigitaliseerde spraak is uitstekend.

Om het spel tot een goed einde te brengen is echter een forse portie doorzettingsvermogen vereist. Doordat men regelmatig een ander wapen moet selecteren (via het toetsenbord) en de vijanden intussen geen wapenstilstand in acht nemen, kan men makkelijk slachtoffer worden van de moordlustige tegenstanders.

Helaas geeft het spel na het beëindigen van een level geen wachtwoord zodat men steeds opnieuw zal moeten beginnen.

Alleen aanbevolen aan doorzetters die hun mannetje staan.

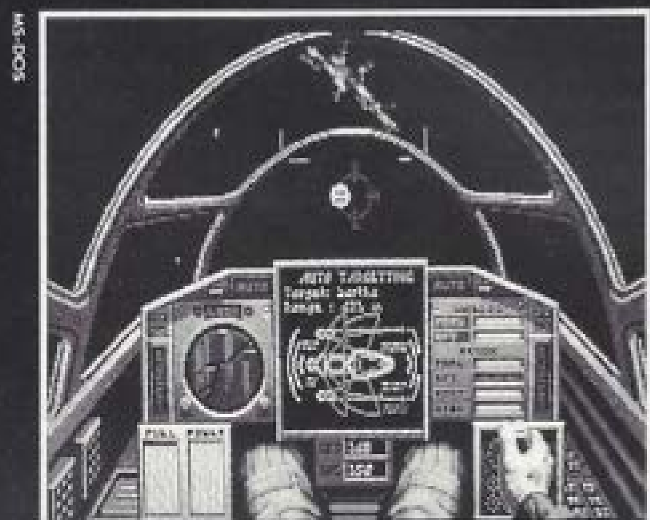
Henk Menning

AMIGA



WING COMMANDER II - SPECIAL

MS-DOS



VOOR DE FANATIEKE *WING COMMANDEUR* HEEFT ORIGIN SYSTEMS OOK VOOR *WING COMMANDER II* DATA-DISKETTES MET EXTRA MISSIES UITGEBRACHT. DE EERSTE VAN DEZE REEKS MISSIES HEET *SPECIAL OPERATIONS 1*.

Na de vernietiging van het vijandelijk hoofdkwartier K'tithrik Mang, blijken er nog Kilrathi rond te zwerven. U wordt geacht deze te vernietigen, maar wordt daarin gehinderd door een nieuwe vijand. Op het Confederatie-schip Gettysburg is een muiterij uitgebroken nadat de commandant orders had gegeven op onschuldige burgers te schieten. Een deel van de muiters is als piraat bezig de Melkweg af te schuimen naar buit. Ze beschikken over hypermoderne bewapening, waaronder een nieuwe bommenwerper, de Crossbow.

OPLETTEN!

Er zit een extra moeilijkheid in dit spel. Daar een deel van de tegenstanders bestaat uit Confederatie-jagers, werken bijvoorbeeld uw Friend or Foe missiles niet meer. Een afgeschoten FIFO-raket raakt net zo makkelijk uw partner of het eigen toestel als een tegenstander. Oppassen dus!
Special Operations 1 biedt buiten de nieuwe bommenwerper geen nieuwe schepen, wel worden bestaande schepen iets verbeterd. Verder heeft de speler de mogelijkheid om favoriete piloten uit *Wing Commander II* over te

HET IS 1946, VLAK NA HET EINDE VAN DE TWEEDE WERELDOORLOG

AIRBUCK$



Het gewone leven begint weer een beetje op gang te komen, en niet echt uitziend naar een saaie kantoorbaan, hebt u besloten om de luchtvaartmaatschappij AirbuckS op te richten. U begint uw zakelijke avontuur met 100.000 dollar en een Dakota DC-3.

Uiteraard hebt u een doel voor ogen: de maatschappij doen uitgroeien tot een wereldomvattend luchtvaart-imperium. Om dat te laten slagen zult u door de jaren heen de juiste beslissingen moeten nemen. Lukt dit niet, dan volgt vroeger of later onherroepelijk een faillissement.

Terwijl de jaren voorbijgaan zullen niet alleen de wereldsituatie maar ook de gebruikte vliegtuigen veranderen. Civiele straalvliegtuigen worden ingevoerd, aanvankelijk minder belangrijke landen worden door technische ontwikkelingen in korte tijd zeer belangrijk.

Belangrijke gebeurtenissen als oorlogen en kernwapenontwikkeling vinden plaats. Van dergelijke feiten wordt de speler door krantenberichten in het spel op de hoogte gehouden.

Aan het begin van het spel zijn er vier luchtvaartmaatschappijen: AirbuckS en drie concurrenten. Ieder van de vier maatschappijen kan worden gespeeld door een menselijke speler, door de computer of worden uitgeschakeld. AirbuckS wordt gespeeld in real-time; u moet landingsrechten kopen, vliegtuigen aanschaffen, routes bepalen en ticketprijzen berekenen.

Landingsrechten zijn uiterst belangrijk, begint u te laat met onderhandelen, dan zijn de beste luchthavens niet meer beschikbaar, aangezien slechts een beperkt aantal maatschappijen toestemming krijgt om op een bepaalde bestemming te vliegen. De vliegtuigen (eerder de technische capaciteiten daarvan) bepalen de afstanden die gevlogen kunnen worden en de hoeveelheid passagiers die kan worden vervoerd. De hoeveelheid en kwaliteit van de routes die u kunt vliegen bepalen in belangrijke mate hoeveel passagiers met uw maatschappij vliegen.

Ticketprijzen worden bepaald door de route, en de hoeveelheid comfort die u de passagiers wenst te bieden.

De maximale speelduur in speljaren is veertig jaar. Ieder jaar geeft de luchtvaartindustrie drie prijzen voor de grootste omzet, de grootste luchtvloot, en het grootste aantal routes. Het is de bedoeling om aan het eind van de veertig jaar, die het spel duurt, in alle drie de categorieën als eerste te eindigen. Lukt dat niet, probeer dan in ieder geval de rit als bedrijf uit te zitten, en zo goed mogelijke resultaten te behalen.

MS-DOS



MS-DOS



MS-DOS

Men heeft duidelijk gekeken naar *Railroad Tycoon*, maar de kwaliteiten van dat spel worden niet echt geëvenaard. Airbuck$ is een aardig spel, vooral voor wie zich loopt te ergeren aan de forse verliezen die de KLM lijdt, en denkt dat beter te kunnen. Het heeft eigenlijk nog het meeste weg van een bordspel, waar voor niet echt duidelijke redenen wat animaties zijn toegevoegd.

De uitgebreide handleiding is zeer goed, en biedt tal van wetenswaardigheden over alle belangrijke luchtvaartmaatschappijen, vliegtuigen, en het beheren van een luchtvaartmaatschappij.

Het spel speelt het leukste met twee of meer spelers.

Rob Hunter

PRODUKT INFO

Amiga 1Mb ƒ 119,00 / BEF. 2299
(ook A500+/A600/CDTV)
Atari ST 1Mb ƒ 119,00 / BEF. 2299
(niet voor TT)
MS DOS ƒ 129,50 / BEF. 2499
Systeemeisen: 640k RAM, EGA/VGA graphics, DOS 3.0 of hoger; harddisk & muis aanbevolen
Geluid: AdLib/Thunderboard
Beveiliging: geen

OPERATIONS 1

plaatsen naar *SO1*. In totaal zijn er zijn 20 nieuwe missies.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Origin Systems
MS-DOS ƒ 69,50/BEF. 1359
Video: VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster (Pro)/ Thunderboard/Pro Audio Spectrum
Systeemeisen: 640K, HD drive, hard disk. Muis aanbevolen. Wing Commander II (Special Operations 1 kan alleen samen met Wing Commander II gebruikt worden).
Voor spraak is een Soundblaster/ Thunderboard/ Pro Audio Spectrum benodigd.

Het is opvallend dat het spel duidelijk trager is dan *Wing Commander II*. Er moet veel vaker data worden geladen van harddisk, wat het spel behoorlijk vertraagt, een 386SX-16 is eigenlijk niet snel genoeg voor een uitgebreid spel als dit.
Grafisch natuurlijk sublIem, de spraak en muziek met de Soundblaster kaart zijn prachtig, net als bij *WCII*.

Prima uitbreiding voor fanatieke Wing Commandeurs!

Rob Hunter

MS-DOS



SUPER TETRIS

LEZERS DIE HOOG SPEL AL WAT LANGER KENNEN, ZULLEN OOK WEL OP DE HOOGTE ZIJN VAN HET RIJTJE: *TETRIS*, *PIPEMANIA* EN *BLOCK OUT*. STUK VOOR STUK KLASSIEKE PUZZELSPELLEN. MOET DIT RIJTJE VANAF HEDEN WORDEN UITGEBREID MET *SUPER TETRIS*?

MS-DOS



TETRIS

Het oorspronkelijke *Tetris* was een produkt van Russische bodem dat vriend en vijand verraste. Sterker nog, tot die tijd waren slechts weinigen zich ervan bewust dat men in de Sovjet Unie ook computers had. Inmiddels is *Super Tetris* uitgebracht, voorlopig alleen voor MS-DOS machines.

Het principe van *Tetris* is niet aangetast. In een lange, smalle koker verschijnt aan de bovenzijde een puzzelstukje dat langzaam omlaag komt. De speler kan dit stuk naar links en rechts schuiven en het roteren. Nadat het stuk op de bodem van de koker geland is, verschijnt een nieuw stuk dat ook weer begint te vallen. Het is nu de bedoeling de verschillend gevormde stukjes zo neer te laten komen dat er rijen worden gevormd zonder kieren. Lukt dit dan verdwijnen de complete rijen uit het speelveld en krijgt men punten. Het spel is afgelopen wanneer een blok niet meer omlaag kan vallen en de bovenrand van de koker raakt.

SUPER TETRIS

Tot zo ver niets nieuws onder de zon. *Super Tetris* is ten opzichte van *Tetris* echter uitgebreid met een aantal nieuwe elementen. Nieuw is het feit dat de speler aan het begin van het spel niet tegen een nog lege koker aankijkt. Deze is reeds voor de helft gevuld met stenen. Ook nieuw is het feit dat men na het laten verdwijnen van een of meer rijen een aantal bommen krijgt. Deze bommen kunnen ook van links naar rechts worden bewogen en gekanteld. Wanneer zo'n bom een steentje raakt ontploft deze en verdwijnt de steen. Het spel kent voorts een aantal bonusvoorwerpen die, wanneer ze met een bom tot ontploffing worden gebracht, nuttige dingen onthullen, zoals een ballon die omhoog drijft en alle lege plekken opvult, et cetera.

Super Tetris kan op verschillende manieren worden gespeeld, zowel door een als twee spelers. Een speler kan kiezen uit een normaal spel of een spel dat 5, 10 of 15 minuten duurt. Twee spelers kunnen samen proberen een hoge score te halen of tegen elkaar spelen (eventueel via een modem).

PRODUKTINFO

Fabrikant: Spectrum Holobyte/MicroProse
Amiga (1 Mb): ƒ 119,00/BEF 2299
MS-DOS: ƒ 139,50/ BEF 2699
Beeld: VGA 256 kl.
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk
Beveiliging: handleiding

Voor wie niet genoeg kan krijgen van *Tetris* is *Super Tetris* een welkome aanvulling op het dieet. De in dit spel geïntroduceerde elementen maken het tot een heel nieuwe uitdaging. De bommen waarmee men blokken kan opblazen willen in het heetst van de strijd nog wel eens tegen de speler werken, zodat - meer nog dan bij *Tetris* - een koel hoofd en vooruitdenken noodzakelijk zijn om een goede score te halen.

Prima vervolg op het origineel.

Mart Wilts

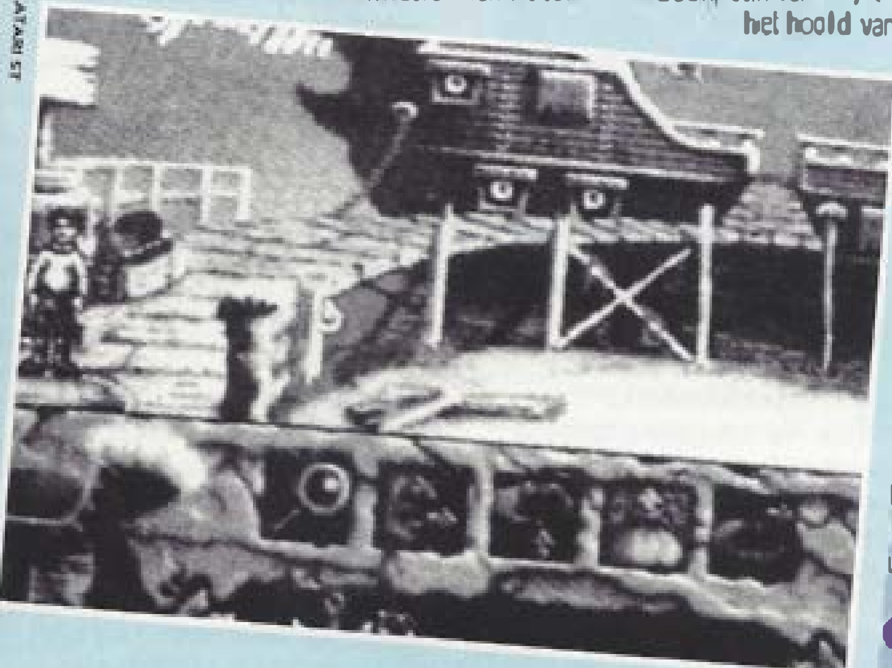


Hook

Er zullen maar weinig mensen zijn die het verhaal van Peter Pan niet kennen. Het beroemde kinderboek van J.M. Barrie is al vele malen in druk verschenen en ook de filmindustrie heeft dit sprookje al op vele manieren verfilmd.

De film

Onlangs is er weer een nieuwe film verschenen met Peter Pan in de hoofdrol. Robin Williams speelt hierin de volwassen versie van Peter Pan. Na al zijn avonturen is hij eindelijk opgegroeid maar in het proces van volwassen worden is Peter alles over Nooit-Nooitland vergeten. Zijn aartsvijand, de boze kapitein Haak, heeft Peter echter niet vergeten. Om Peter terug te lokken naar Nooit-Nooit-land, ontvoert kapitein Haak de kinderen van Peter


ATARI ST

Hij stelt deze op de hoogte van zijn boze daad door een brief. Helaas weet Peter zich absoluut niets meer te herinneren van kapitein Haak. Uiteindelijk is het ingrijpen van het elfje Tinkerbell nodig om Peter weer te transporteren naar Nooit-Nooit-land. Daar aangekomen blijkt iedereen in afwachting van de grote oorlog. De oorlog tussen kapitein Haak en Peter Pan, die een einde moet maken aan alle oorlogen.

Het spel

Het spel van Ocean gebruikt dezelfde verhaallijn. Het is een grafisch avontuur, dus u ziet de wereld zoals in een speelfilm. De centrale figuur is Peter Banning, de naam van de volwassen Peter Pan. Geholpen door het elfje Tinkerbell moet hij de kinderen bevrijden uit de boosaardige handen van kapitein Haak.

In het spel Hook is het beeldscherm in tweeën gedeeld. De bovenste twee derde laten de wereld zien. De onderste derde bevat een menu. Het gehele spel is muisgestuurd. Als u met de cursor op een van de menukeuzes klikt, licht die keuze op. Als u nu weer met de cursor op iets wijst, zal Peter proberen om de actie uit te voeren die u bedacht had.

De menukeuzes zijn: pak, bekijk, spreek, gebruik en geef. Bekijken en pakken spreken voor zichzelf. Bij geven en gebruiken bestaat het commando uit twee delen. Eerst kiest u wat u wilt gebruiken of geven en daarna aan wie of op wat. Als u voor spreken kiest, dan moet u eerst aangeven met wie u wilt spreken. Heeft u dit eenmaal gedaan, dan verschijnt er tekst boven het hoofd van de persoon waar u een gesprek mee wilt voeren. Door nu op de rechter muisknop te drukken, rouleren de beschikbare zinnen. Zo is het mogelijk om te kiezen wat u tegen een bepaalde persoon wilt zeggen. Heeft u eenmaal de juiste zin in beeld, dan klikt u op de linker muisknop en Peter zal de zin uitspreken die u gekozen heeft.

Contact-gestoord

Een van de nuttigste zaken in avonturenland is natuurlijk het opslaan van spelsituaties. Als u net die ene draak heeft gedood, of eindelijk dat moeilijke raadsel heeft opgelost, dan wilt u zo snel mogelijk de speelstand bewaren. Gelukkig biedt ook Hook deze

ATARI ST

mogelijkheid. Een van de zaken die u bij zich heeft is namelijk een diskette. Kiest u 'gebruik' en dan deze diskette dan krijgt u de mogelijkheid om spelstanden te bewaren of weer op te vragen.

Hook is overigens geen avontuur waarin de hoofdrolspeler elke twee tellen wordt neergestoken of doodgeslagen. Het zijn voornamelijk contactuele problemen waar onze vriend mee te maken heeft. Bijna niemand wil met hem praten!

Rondlopen in de wereld van Hook is eenvoudig. Wilt u binnen een scherm blijven, dan klikt u gewoon met de muis op het punt waar u wilt dat Peter heen loopt. Wilt u een scherm verlaten, dan beweegt u de cursor over het scherm totdat er een tekst in beeld komt. Deze tekst is de naam van een andere locatie waar u heen kunt lopen. Klikt u nu op deze tekst dan zal Peter daar heen lopen.

Mocht u helemaal vastlopen, dan is er gelukkig nog Tinkerbell. Dit jaloerse, maar nuttige elfje kan heel wat advies leveren. Kiest u voor spreken en dan voor Tinkerbell, dan zal ze haar best doen om u een tip te geven.

MS-DOS

Hook is een van de eerste probeersels van Ocean in de wereld van de grafische avonturen. Tot nu toe waren voornamelijk actiespellen met een zeer beperkte verhaallijn het handelsmerk van dit softwarehuis. Deze waren grafisch zeer goed verzorgd en dat geldt ook voor Hook. Gekozen is voor een tekenfilm-achtige animatie. Dat wil zeggen dat de figuurtjes duidelijk omlijnd zijn en dat ze karikaturaal bewegen. Dat is goed gelukt en het effect is dat Hook er uitziet als een goede cartoon. Ook de intro is op die manier gedaan, maar met grotere figuren. Qua geluid is er niet zo veel bijzonders te beleven, al is het een leuk initiatief om tijdens de installatie een aangenaam muziekje te spelen via de geluidskaart. Helaas is het voor een avontuur allemaal wat aan de magere kant. Als je de spelstijl bekijkt doet het sterk denken aan spellen van alweer een paar jaar geleden. U kunt namelijk niet iets verkeerd doen. Dus óf het werkt en u bent weer een stapje verder, óf er verschijnt een boodschap in beeld in de trant van 'Dit kan niet'. De speelvreugde verdwijnt als je een lege beker in een vat bier dompelt en het spel zegt dat dat absoluut niet kan.

Een laatste, klein maar daarom niet minder vervelend foutje is de onmogelijkheid om het spel te verlaten. Er staat in de handleiding nergens met welke toetsen het mogelijk is om weer terug te keren naar DOS.

Produkt Info

Fabrikant: Ocean
Amiga (1Mb): ƒ 119,00 / BEF 2299
Atari ST (1Mb): ƒ 119,00 / BEF 2299
MS-DOS: ƒ 119,00 / BEF 2299
Beeld: VGA
Geluid: AdLib/Roland/Soundblaster
Min. config.: 640K, 286 10Mhz, harddisk

Laura Bow strikes again!

HET NIEUWSTE GEESTESKIND VAN ROBERTA WILLIAMS (SAMEN MET HAAR MAN OPRICHTSTER VAN SIERRA) HEET *THE DAGGER OF AMON RA*. DE JONGE VERSLAGGEEFSTER LAURA BOW, REEDS BEKEND VAN *THE COLONEL'S BEQUEST*, SPEELT DE HOOFDROL IN DIT AVONTUUR. *COLONEL'S BEQUEST* WEEK AF VAN DE ANDERE SIERRA SPELLEN. HET ZAG ER WELISWAAR UIT ALS DE NORMALE SIERRA AVONTUREN, MAAR ER WAREN SLECHTS EEN PAAR VERPLICHTE ACTIES OM HET SPEL UIT TE KUNNEN SPELEN. BASIS WAS EEN TONEELSTUK; DIT SPEELDE ZICH AF. EN U - LAURA BOW - KON ER DOORHEEN LOPEN. U KON CONVERSATIES AFLUISTEREN EN DOOR GATEN IN DE MUUR ANDERE MENSEN BESPIONEREN. ELKE KEER WANNEER IEMAND VERMOORD WERD, OF ALS ER IETS ECHT BELANGRIJKS GEBEURDE, GING DE KLOK EEN STUKJE VOORUIT.

The Dagger of Amon Ra

IDEM

Dezelfde idee is nagenoeg gehandhaafd in *The Dagger of Amon Ra*. Het spel is, gelijk een toneelstuk, onderverdeeld in aktes. Daarentegen zijn de scènes niet beperkt tot één ruimte, doch kunnen een aantal verschillende ruimtes in beslag nemen. U speelt de hoofdrol: Laura Bow, een ietwat naïef meisje van het platteland dat, via haar vader, een baan heeft gekregen bij de Trib, een van de meer bekende kranten in New York. Uw eerste kennismaking met de stad is nauwelijks gunstig te noemen. Uw koffer wordt al op het station gestolen en binnen vijf minuten bent u ook nog eens al uw geld kwijt. Maar als flinke boerenmeid laat u zich niet uit het veld slaan; op naar de krant en de eerste opdracht.

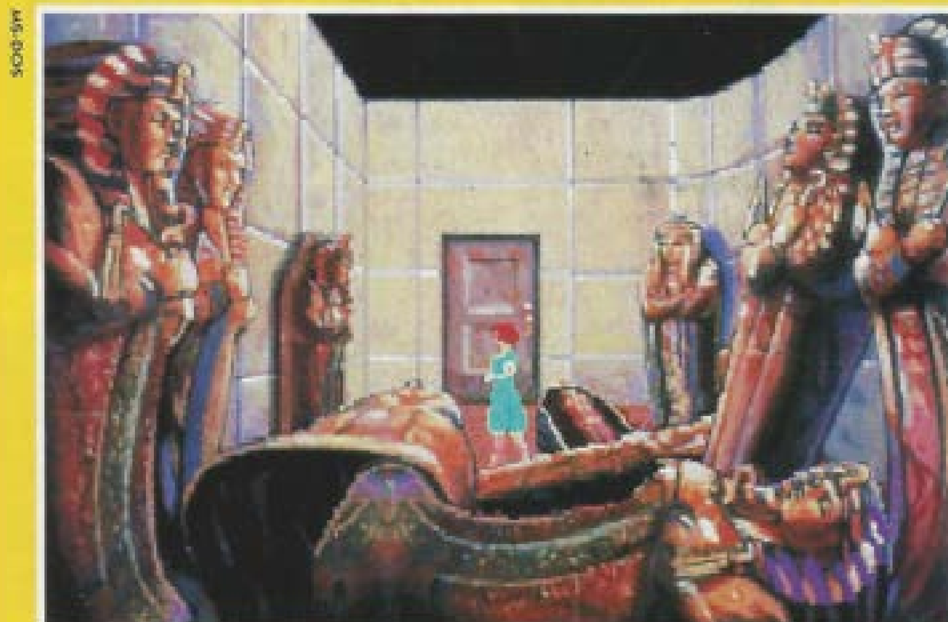
De eerste opdracht is een onderzoek naar een gestolen dolk, niet zomaar een dolk, maar de dolk van Amon Ra. Deze dolk werd in het oude Egypte gebruikt voor rituele doeleinden.

WIE?

Al gauw heeft u een hele lijst met verdachten, van de ontdekker van de dolk tot en met de directeur van het museum waar de dolk ondergebracht was. Maar ook de vrouw van de vroegere directeur en een Egyptische accountant staan niet boven verdenking. Aan u om door goed speur- en afluisterwerk de dader te achterhalen.

Zoals bij alle huidige Sierra spellen ook nu een grafische interface, u hoeft het toetsenbord dus niet te gebruiken. U ziet Laura in beeld, de achtergrond bestaat uit met de hand ingekleurde plaatjes. Met de rechter muisknop kunt u de cursor van vorm laten veranderen. Afhankelijk van de vorm voert Laura verschillende acties uit. Zo kan de cursor de vorm aannemen van een hand om iets te pakken of te doen, een oog om ergens naar te kijken en een poppetje om ergens heen te lopen.

In feite zijn dit standaard ikonen in Sierra-spellen. Laura's belangrijkste bezigheid is echter het ondervragen van de verdachten. Hiervoor beschikt u over twee ikonen. Allereerst het tekstballonnetje, gelijk in strips met een uitroepteken. Als u hiermee op de persoon klikt waar u mee wilt spreken gaat het programma er van uit dat u een algemene begroeting uitspreekt. Gebruikt u de tweede vorm, hetzelfde tekstballonnetje maar nu met een vraagteken, dan krijgt u uw aantekenboekje in beeld. In dit boekje schrijft u de namen en plaatsen op die van belang zijn voor uw onderzoek. Vraagt u nu iets aan iemand, dan kunt u het onderwerp waar u iets over wilt vragen in uw aantekenboekje aanwijzen. Als u de juiste vragen aan de goede personen stelt komen er nieuwe mensen en plaatsen in uw boekje bij en verdwijnen die zaken die niet van belang blijken te zijn.



1920

Het geheel is uitgevoerd in stemmige plaatjes uit de beginjaren twintig van deze eeuw. Het verhaal speelt zich ook in die tijd af; de drooglegging van Amerika en Egypte werd leeg geroofd door westerse archeologen.

Het is overigens geen serieus moorddrama; het speelt zich voor het grootste deel af in het Leyendecker museum. U brengt een groot deel van uw tijd door met het rondlopen door het museum en het bekijken van de zaken die zijn uitgestald. Deze variëren van wapenrustingen en dinosaurussen tot Egyptische artefacten. De teksten die bij de diverse zaken te vinden zijn variëren eveneens van serieus tot lachwekkend.

Zoals met de meeste Sierra spellen, komt ook The Dagger of Amon Ra in een grote doos. Maar in tegenstelling tot de meeste andere spellen is deze doos met meer gevuld dan slechts reclamemateriaal. Naast de handleiding zit er namelijk een museumgids van het Leyendecker in, een toegangsbewijs met kaart van het museum en de mogelijkheid om een reis naar Egypte te winnen. Als u het spel helemaal heeft opgelost en u beantwoordt drie vragen die betrekking hebben op het spel, dan kunt u een reis winnen naar Egypte!





The Dagger of Amon Ra is weer een stapje verder richting de filmkwaliteit die Sierra wil bieden. De achtergronden zijn schitterend en de geluidseffecten zijn zeer goed. Vooral het liedje: *I want to marry an archeologist* dat de dame in de nachtclub zingt is indrukwekkend. Wat mij ook zeer aanspreekt in dit spel is het feit dat werkelijk alles te bekijken is. Sterker nog, op een gegeven moment vind je een vergrootglas. Kijk je nu naar iets met dat vergrootglas, dan zie je vrijwel altijd iets anders dan wanneer je er gewoon naar kijkt. Dit niveau van detail maakt dit tot een spel waarin je echt uren rond kunt dwalen zonder dat het gaat vervelen. Het is niet heel erg moeilijk, maar zo is het ook niet bedoeld. De bedoeling is om het toneelstuk te volgen en dat leuk te vinden. Wat mij betreft is Sierra daar wonderwel in geslaagd. Een aanrader voor iedereen die graag thrillers leest of ziet.

Jan Willem van Riel

PRODUKT INFO

Fabrikant: Sierra On-Line
MS-DOS ƒ 149,50 / BEF 2889
Video: EGA/VGA
Audio: Rolland/AdLib/SoundBlaster/Thunderboard
Systeemeisen: 80286 12mhz+, 640K RAM, harddisk, muis.
Andere versies worden niet overwogen.

Utopia

DE ENGELSE STAATSMAN EN SCHRIJVER SIR THOMAS MORE LEEFDE VAN 1478 TOT 1535. LANG NIET IEDEREEN ZAL VAN HEM HEBBEN GEHOORD, MAAR TOCH IS EEN VAN ZIJN GEDACHTENSPINSELS ALOM BEKEND. HIJ IS NAMELIJK DE AUTEUR VAN HET IN 1516 GEPUBLICEERDE BOEK *UTOPIA* OVER EEN DENKBEELDIG EILAND WAAROP EEN PERFECTE SAMENLEVING IS GESCHAPEN.



IDEAAL

In Utopia staat de speler voor de schone taak om op een verre planeet het ideaal van Sir Thomas vorm te geven. Het welzijn van de bevolking is dan ook het hoogste doel in dit spel. Hiertoe moet u een stad bouwen op een landkaart die in isometrisch 3D wordt weergegeven. U ziet steeds slechts een klein gedeelte van het gebied dat u in vier richtingen kan scrollen.

Alle acties die u kunt ondernemen bedient u door het aanklikken van de pictogrammen die u rechts in beeld vindt. Zo kunt u - meestal via een submenu - gebouwen laten optrekken, de vijand bespioneren, invloed uitoefenen op de industriële bedrijvigheid et cetera. Intussen is ergens buiten de kaart een computergestuurde vijand zijn militaire kracht aan het vergroten, dus u zult helaas ook mee moeten doen met die wapenwedloop.

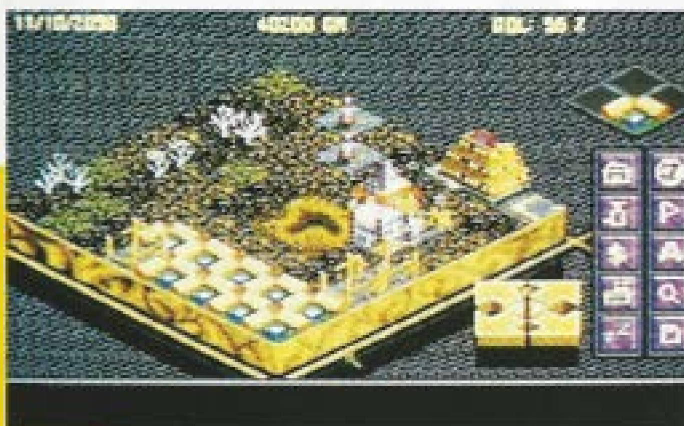
Door deze twee verschillende elementen zou men *Utopia* een kruising tussen *Sim City* en *Mega-lo-mania* kunnen noemen.

SAMENHANG

Natuurlijk kan men niet zo maar onnadenkend her en der gebouwen neerplanten. U moet ook zorgen voor een goede energievoorziening voor die gebouwen, want zonder stroom kunnen ziekenhuizen niet functioneren en fabrieken niet draaien. Een andere belangrijke factor is geld (Dus toch een iets minder ideale maatschappij dan de programmeurs ons willen doen geloven. Red.).

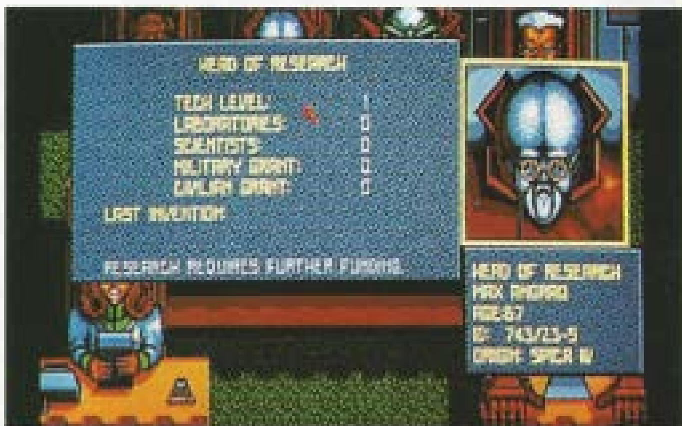
Zonder geld kan men geen gebouwen laten optrekken en slokt de ontwikkeling tijdelijk.

Geld kan men uit twee bronnen krijgen. Op de eerste plaats door het vaststelen van de belastingtarieven en op de tweede plaats uit het bedrijven van handel. De handel kan men door de computer automatisch op de achtergrond laten afwikkelen of zelf beïnvloeden wanneer dit beter uitkomt.



MANKRACHT

Naast geld is voor het optrekken van gebouwen en installaties voldoende personeel nodig. Het tempo van de bevolkingsgroei kan door de speler worden beïnvloed door meer ziekenhuizen te bouwen. De mensen leven dan langer en ze planten zich sneller voort. Hoe meer kolonisten er rondlopen, des te groter ook de belastingopbrengst. De aanwas zorgt echter voor nieuwe problemen omdat meer woonruimte noodzakelijk is, meer voedsel verbouwd moet worden en hiervoor meer opslagruimte moet worden gecreëerd. Gelukkig kan men het tempo van deze aanwas sturen door geboortebeperkende maatregelen.



BUDGETTEREN

Het geld dat de schatkist instroomt kan op verschillende manieren worden uitgegeven. Behalve het neerzetten van allerlei gebouwen kan ook hoger opgeleid personeel - voor bijvoorbeeld de (wapen)fabrieken en researchlaboratoria - worden aangetrokken. Het gebruiksnut van de uitvindingen in de laboratoria is sterk afhankelijk van het budget dat u deze laboratoria heeft toegekend. De fabrieken en laboratoria kunnen onder andere meer en betere aanvals- en verdedigingswapens worden gebouwd, mits men voldoende grondstoffen heeft.

MILITAIR ASPECT

Aangezien er op de planeet een andere beschaving leeft die het niet zo op heeft met de kolonisten, moet men altijd oppassen voor onverhoedse aanvallen. Soms is de aanval de beste verdediging maar hiervoor is kennis nodig over de vijand. Deze informatie is te verkrijgen door spionnen in te huren.

Maar trek ook voldoende geld uit voor de defensie, bijvoorbeeld door tanks te bouwen en deze naar kwetsbare punten te dirigeren, of door op strategisch belangrijke plaatsen volautomatische afweersystemen met raketten en lasers te bouwen.

De aanvalsvloot kan worden samengesteld uit verschillende soorten vliegtuigen, afhankelijk van de graad van ontwikkeling die u bereikt heeft.

Utopia is een spel met een complexe samenhang van factoren. Toch is het redelijk simpel om de principes onder de knie te krijgen door middel van een trainingsscenario, compleet met een aparte handleiding hiervoor waarin men stap voor stap bekend wordt gemaakt met de mogelijkheden van het spel.

Het simulatie-element gaat minder ver dan in Sim City maar dat neemt niet weg dat er heel wat factoren zijn waarmee de speler rekening moet houden.

Al met al is Utopia een onderhoudend spel dat met zijn tien scenario's garant staat voor menig uurtje spelplezier.

Peter Nouzo

PRODUKTINFO

Fabrikant: Gremlin
Amiga (1Mb): ƒ 119,00/ BEF 2299
Atari ST (1Mb): ƒ 119,00/ BEF 2299
MS-DOS: ƒ 119,00/ BEF 2299
Beeld: EGA/VGA
Geluid: Adlib/Roland/Soundblaster
Min. config.: 640K, 286, 10Mhz, harddisk
Beveiliging: handleiding

Utopia - The New Worlds
Microcomputers:
Amiga (1Mb): ƒ 59,50/ BEF 1159
Atari ST (1Mb): ƒ 59,50/ BEF 1159

Om *The New Worlds* te spelen is het spel *Utopia* nodig. Aan een MS-DOS versie van *The New Worlds* wordt gewerkt.

UTOPIA THE NEW WORLDS

Inmiddels is voor de Amiga en Atari ST een datadiskette verschenen voor het spel *Utopia*. De datadiskette bevat tien nieuwe scenario's op nieuwe planeten, evenzovele nieuwe tegenstanders met betere wapens en slimmere strategieën en nieuwe terreinsoorten. Bovendien krijgt de speler te maken met nieuwe moeilijkheden, zoals minder efficiënte gebouwen, voedseltekorten en gebrek aan grondstoffen.

Het is ook niet denkbeeldig dat de bevolking in opstand komt als u er een bende van maakt.

HOOG SPEL SERVICE

HET BETERE SPEL

HOOG SPEL LEZERSERVICE

U kent dat wel, u wilt een bepaald spel hebben en nergens is het te koop. Met ingang van heden is dat afgelopen. Bel Hoog Spel, geef uw droomspel op en wij zullen dat voor u verzorgen. Binnen 24 uur weet u of het spel nog leverbaar is, wat de prijs is en hoe lang levering gaat duren. Probeer het eens, u zult versteld staan!! Uiteraard blijven aanbiedingen uit vorige nummers van Hoog Spel geldig (zolang de voorraad strekt!).

BEL DE HOOG SPEL LEZERSERVICE

020-6756888

vraag naar Ludmilla!

AANBIEDING

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
Lucasfilm vluchtsimulator, opvolger van Their Finest Hour. Hard disk benodigd. Liefst 80286/386 min. 16Mhz. en DOS 5.0 of Dr. DOS 5. Zie Hoog Spel 5, pag. 28.
5.25" HD 3,5" 720Kb
DOS065 EGA/VGA/Tandy
ƒ 119,50/BEF. 2250

MISSION DISKS VOOR SWOTL
Secret Weapons benodigd

P-38 LIGHTNING
Hoog Spel 8, pag. 24
DOS128 ƒ 59,50/BEF. 1125

P-80 SHOOTING STAR
Hoog Spel 8, pag. 24
DOS138 ƒ 59,50/BEF. 1125

HE-162 VOLKSJAGER
Nieuwste datadisk; Duits toestel
DOS162 ƒ 59,50/BEF. 1125

TWEE DATADISKS
Naar keuze, svp gewenste titels opgeven
DOS139 ƒ 99,00/BEF. 1899

DRIE DATADISKS
DOS163 ƒ 149,50/BEF. 2825

SWOTL + DATADISK
Datadisk naar keuze
DOS124 ƒ 159,50/BEF. 2899

MS-DOS

LET OP: 640K RAM benodigd tenzij anders aangegeven

A320 AIRBUS
Zeer natuurgetrouwe maar moeilijke vluchtsimulator. Hoog Spel 10, pag. 50
Systeemeisen: 386 25Mhz, harddisk
DOS194 VGA ƒ 149,50/BEF. 2825

AANBIEDING

HARPOON VERSIE 1.2.1
Nieuwe versie van deze fraaie oorlogsschips-simulatie inclusief *Battleset 2: North Atlantic Convoy*
Hoog Spel 9, pag. 8
Systeemeisen: 640K, CGA/EGA/VGA
DOS152 ƒ 129,50/BEF. 2450

HARPOON SCENARIO EDITOR
Maak uw eigen scenario's voor Harpoon. Werkt uitsluitend met versie 1.2.1. Hoog Spel 9, pag. 9
DOS153 640K ƒ 69,50/BEF. 1350

HARPOON DATADISKS
Hoog Spel 9, pag. 9

Battleset 3: Middellandse Zee
DOS154 640K ƒ 49,50/BEF. 950

Battleset 4: Indische Oceaan/Perzische Golf
DOS155 640K ƒ 49,50/BEF. 950

HARPOON AANBIEDING
HARPOON + SCENARIO EDITOR + SET 3 + SET 4
DOS156 ƒ 269,50/BEF. 5050

SCENARIO EDITOR + SET 3 + SET 4
DOS157 ƒ 149,50/BEF. 2825

A-TRAIN
Zie pag. 33
Systeemeisen: 640K, Herc/EGA/VGA 286 10Mhz, harddisk
DOS204 ƒ 159,50/BEF. 2899

ACES OF THE PACIFIC
Zie pag. 51
Systeemeisen: 640K, DOS 5.0, 2Mb EMS, VGA, harddisk, 386 16Mhz
DOS206 ƒ 139,50/BEF. 2625

AIRBUCKS
Zie pag. 55
Systeemeisen: 640k RAM, EGA/VGA, harddisk
DOS207 ƒ 129,50/BEF. 2450

BANE OF THE COSMIC FORGE
Zeer fraai Sir Tech RPG, Wizardry 6.
Systeemeisen: 640K, 2 drives of harddisk, Herc/CGA/EGA/VGA 16 kl.
DOS219 ƒ 129,50/BEF. 2450

CHESS CHAMPION 2175
Geheel nederlandstalig schaakprogramma. Zie ook pag. 32
Systeemeisen: 640K, Herc/CGA/EGA/VGA 16kl., EMS aanbevolen
DOS195 ƒ 99,00/BEF. 1899

CIVILIZATION
Sid Meyer's beschavings-simulatie.
Hoog Spel 8, pag. 32
640K EGA/VGA
DOS143 ƒ 129,50/BEF. 2450

CONQUEST OF THE LONGBOW
Sierra's Robin Hood adventure
Hoog Spel 8, pag. 5
DOS182 VGA ƒ 129,50/BEF. 2450
DOS182A EGA ƒ 129,50/BEF. 2450

CRISIS IN THE KREMLIN
Zie pag. 37
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA, harddisk (12 Mb)
DOS208 ƒ 139,50/BEF. 2625

CRUISE FOR A CORPSE
Het heeft even geduurd, maar eindelijk is VGA256 leverbaar. Hoog Spel 6, pag. 5
Systeemeisen: 640K harddisk, VGA 256 kl.
DOS210 ƒ 99,50/BEF. 1899

DAGGER OF AMON RA
Zie pag. 58
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA, 286 12mhz+, harddisk, muis.
DOS209 ƒ 129,50/BEF. 2450

DARK QUEEN OF KRYNN
Zie pag. 18
Systeemeisen: 640K RAM, EGA/VGA, 286 12Mhz of beter, harddisk, HD drive. Alleen 3.5" leverbaar
DOS211 ƒ 119,50/BEF. 2250

DARKSEED
Huiveringwekkend horror-adventure, gebaseerd op artwork van H.R. Giger die ook de film Aliens ontworpen heeft.
Hoog Spel 10, pag. 34/35
Systeemeisen: 286 12Mhz, HD drive, VGA, harddisk 14Mb
DOS196 ƒ 139,50/BEF. 2625

DUNE
Zeer fraai, doch niet al te moeilijk "adventure". Hoog Spel 10, pag. 36/37
Systeemeisen: 286 12Mhz, HD drive, VGA, harddisk
DOS197 ƒ 129,50/BEF. 2450

ELVIRA 2: JAWS OF CERBERUS
Hoog Spel 8, pag. 20
Nederlandse versie
DOS146 640K EGA/VGA
ƒ 139,50/BEF. 2625

EYE OF THE BEHOLDER 2
Fraai RPG Hoog Spel 8, pag. 34
640K EGA/VGA
DOS144 ƒ 119,50/BEF. 2250

FALCON 3.0
Unieke vluchtsimulator
Hoog Spel 8, pag. 27

SUBLOGIC DATADISKS VOOR FLIGHTSIMULATOR 4.0
(en Sublogic vluchtsimulaties)

COLLECTION A
Washington, Charlotte, Jacksonville, Miami, Detroit, Lake Huron, Japan
Eerder verkrijgbaar als disk 7, 11 en Japan.
DOS170 ƒ 129,50/BEF. 2450

COLLECTION B
Chicago, St. Louis, Cincinnati, New York, Montreal, Halifax, Hawaii
Eerder verkrijgbaar als disk 9, 12 en Hawaii
DOS171 ƒ 129,50/BEF. 2450

GREAT BRITAIN
DOS173 ƒ 129,50/BEF. 2450

CALIFORNIE
DOS174 ƒ 129,50/BEF. 2450

INSTRUMENT PILOT SCENERY EAST USA
Bevat bijna elk openbaar vliegveld, navigatie faciliteiten (inclusief VOR, DME, NDB en outer, inner en middle markers) en ILS approaches ten oosten van de Mississippi.
DOS175 ƒ 249,50/BEF. 4675

INSTRUMENT PILOT SCENERY WEST USA
Bevat bijna elk openbaar vliegveld, navigatie faciliteiten (inclusief VOR, DME, NDB en outer, inner en middle markers) en ILS approaches ten westen van de Mississippi.
DOS176 ƒ 249,50/BEF. 4675

IPS EAST + WEST
DOS188 ƒ 449,00/BEF. 8450

Let op! Nieuwste, verbeterde versie! Systeemeisen: Min. 1Mb RAM, DOS 5.0, 11Mb vrij op harddisk, 80286/12Mhz, doch 80386/20Mhz of hoger is te prefereren.
DOS132 VGA256 ƒ 149,50/BEF. 2825

FLIGHTPLANNER
Voor Flightsimulator 4.0
Onmisbaar voor de ware liefhebber.
Hoog Spel 9, pag. 44
DOS160 ƒ 99,00/BEF. 1899

FREE D.C.
Zie pag. 50
Systeemeisen: 640K RAM, VGA, harddisk
DOS212 ƒ 119,50/BEF. 2250

GATEWAY
Zie pag. 17
Systeemeisen: 640K, CGA/MCGA/EGA/VGA/SVGA, harddisk, HD drive
DOS213 ƒ 129,50/BEF. 2450

GOBLIIINS
Zie pag. 20
Systeemeisen: 640K RAM, VGA256 512K, harddisk
DOS214 ƒ 99,00/BEF. 1899

BELGISCHE SOFTWARE PRIJZEN NU EXTRA VERLAAGD!!

HARDBALL 3
Zie pag. 26
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA, 286 10Mhz, harddisk, voor spraak 2Mb EMS
DOS215 ƒ 129,50/BEF 2450

HEIMDALL
Zie pag. 24
Systeemeisen: 640K, 286 12Mhz+, harddisk (7Mb), HD drive
DOS205 ƒ 119,00/BEF 2250

HEROES OF THE 357TH
Zie pag. 66
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA, 286 10Mhz, harddisk
DOS216 ƒ 129,50/BEF 2450

HOOK
Zie pag. 57
Systeemeisen: 512K, VGA, 286 10Mhz, harddisk
DOS217 ƒ 119,00/BEF 2250

INFOCOM COLLECTION
Alle INFOCOM tekstadventures nu bijeen, TWINTIG klassiekers voor een zacht prijsje. Systeemeisen: geen
DOS220 ƒ 169,50/BEF 3199

INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS
Zie pag. 34
Systeemeisen: 640k, VGA/MCGA, >12mhz 286, harddisk
DOS218 ƒ 129,50/BEF 2450

LOGICAL
Fraai puzzelspel. Hoog Spel 5, pag. 59
Systeemeisen: 640K, EGA/VGA
DOS221 ƒ 79,50/BEF 1499

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
Lucasfilm op z'n best. Hoog Spel 8, pag. 9
DOS183 VGA ƒ 99,50/BEF 1899

NEDERLANDSE SCENERYDISK
Voor Flightsimulator 4.0
Zie pag. 45
DOS218 ƒ 99,00/BEF 1899

PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2
Zeer fraai strategisch spel
Hoog Spel 10, pag. 19
DOS199 ƒ 119,50/BEF 2250

PLANET'S EDGE
New World Computing's nieuwste spel.
Hoog Spel 10, pag. 64
DOS200 EGA/VGA ƒ 129,50/BEF 2450

SIMANT
Opvolger van Sim City en Sim Earth. Heers over een echte mierenhoop!
Hoog Spel 8, pag. 47
640K Herc/EGA/VGA16/MCGA/Tandy (GEEN CGA!) harddisk vereist
DOS141 ƒ 119,50/BEF 2250

SOUND GRAPHICS AIRCRAFT UPDATE DISK
Module voor Flightsimulator 4.0. Voegt muziek, spraak (met Soundblaster) en nieuwe Super VGA en TVGA graphics toe. Vier nieuwe toestellen w.o. Concorde.

Hoog Spel 9, pag. 44
DOS133 ƒ 99,00/BEF 1899

SPELLCASTING 201 - THE SORCERER'S APPLIANCE
Het kan nog beter. Heeft Larry wederom het nakijken? Hoog Spel 7, pag. 41
DOS096 CGA/EGA/VGA (HD)
ƒ 119,50/BEF 2250

SPACE SHUTTLE
Sublieme Shuttle simulator.
Hoog Spel 9, pag. 20
DOS181 CGA/EGA/VGA
ƒ 149,50/BEF 2825

STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY
Kruising tussen RPG adventure en ruimteschietspel. Hoog Spel 9, pag. 34/35.
DOS191 EGA/VGA ƒ 129,50/BEF 2450

TITUS THE FOX
Volgens Helen Balens een perfecte Super Mario kloon. Hoog Spel 9, pag. 47
DOS192 Herc./CGA/EGA/VGA
ƒ 89,50/BEF 1699

TWILIGHT 2000
Zeer uitgebreid wargame. Zeer natuurgetrouw, zeer moeilijk. Niet voor beginners. Hoog Spel 9, pag. 46
DOS142 VGA ƒ 119,50/BEF 2250

ULTIMA 7
Nog nooit eerder vertoonde Origin een dergelijke kwaliteit. Hoog Spel 10, pag. 65
Systeemeisen: HD drive, Dos 5.0, 2Mb EMS, harddisk 20MB hard disk ruimte benodigd
DOS164 VGA ƒ 139,50/BEF 2625

ULTIMA TRILOGY 2
Ultima 4, 5 en 6
DOS182 EGA/VGA ƒ 129,50/BEF 2450

ULTIMA UNDERWORLD - STYGIAN ABYSS
Het fraaiste dungeon RPG dat bestaat.
Hoog Spel 10, pag. 54
DOS183 VGA ƒ 129,50/BEF 2450

VENGEANCE OF EXCALIBUR
Strategisch RPG voor beginners.
Hoog Spel 10, pag. 63
Systeemeisen: 286 10Mhz, harddisk
DOS201 EGA/VGA ƒ 119,50/BEF 2250

WING COMMANDER 2
Grandioze VGA ruimtesimulatie
Hoog Spel 6, pag. 56
Min. 16 Mhz 80286, harddisk benodigd
DOS092 VGA AT ƒ 129,50/BEF 2450

WING COMMANDER 2 SPEECH PACK
Voegt extra spraak toe tijdens het spel. Soundblaster benodigd. 5 Mb op uw harddisk nodig.
DOS115 HD ƒ 59,50/BEF 1125

WING COMMANDER 2 SPECIAL OPERATIONS 1
Zie pag. 54.
DOS164 HD ƒ 69,50/BEF 1360

WING COMMANDER 2 + SPEECH PACK
Totaal 20 Mb op uw harddisk
DOS116 ƒ 179,50/BEF 3375

NABESTELLEN OUDE NUMMERS.

Heeft u een nummer van Hoog Spel gemist? Gelukkig is het nu ook mogelijk Hoog Spelen na te bestellen. Maak daarvoor ƒ 7,95 per nummer over naar een onzer rekeningen onder vermelding van de gewenste editie(s). U hoeft de bestelbon hiervoor niet in te zenden. Verzendkosten zijn voor rekening van Hoog Spel (ƒ 1,00). Voor België: u kunt oude nummers alleen bestellen met een Eurocheque voor het juiste bedrag in guldens. Helaas is vanwege de hoge bankkosten een andere betalingswijze niet mogelijk.

Onderstaand overzicht is in verband met ruimtegebrek slechts een summiere greep uit de inhoud.

N.B. De Queeste is gestart in Hoog Spel 8, de Kelder in Hoog Spel 5.

HOOG SPEL 1
Anarchy, Centurion, Chip's Challenge, Codename Iceman, F19 Stealth Fighter, Kick Off 2, Klax, Lost Patrol, Mid Winter, Operation Stealth, PGA Tour Golf, Player Manager, Pro Tennis Tour, Railroad Tycoon, Secret of the Silverblades, Tracon II

HOOG SPEL 2
Battle Chess 2, Blue Lightning, Buck Rogers, Corporation, Future Wars, Gold of the Aztecs, Immortal, Ishido, James Pond, Lord of the Sword, Lotus Esprit Turbo Challenge, Nightbreed, Revenge of the Gator, Secret of Monkey Island, Shadow of the Beast 2, Silent Service 2, Supremacy, Team Yankee, Testdrive III, Wonderboy III

HOOG SPEL 3
Battle Command, Chase HQ 2, Chessmaster, Covert Action, Elvira, Fester's Quest, Gates of Zendocon, King's Quest V, Lightspeed, Links, Powermonger, Puzznic, Quest for Glory II, Rise of the Dragon, Roadblasters, Robocop 2, Shanghai, Stone World, Spellcasting 101, Total Recall, Toyota Celica GT, Turtles, Wing Commander, Wonderland, Wrath of the Demon

HOOG SPEL 4
Battle Squadron, Dragon's Breath, Elite Plus, F-1 Race, GODS, Hard Drivin' 2, IM Street Blues, Hitchhiker's guide to the Galaxy, Hound of Shadow, Knights of the Sky, Leather Goddesses of Phobos, Leisure Suit Larry Trilogy, Lemmings, Lucks, Beautiful Course, Ms. Pacman, Pro Tennis Tour 2, Red Baron, Robocop, Robo-Squash, Shadow of the Beast, SimEarth, Space Quest IV, Spirit of Excalibur, Stratego, Super Monaco GP, Team Suzuki, Turrican 2, Zeliard

HOOG SPEL 5
3D Construction Kit, Castles, 1835, Mega traveller 1, ATP, Secret Weapons of the Luftwaffe, Paperboy, Columns, Super Monaco GP, Wonder Boy, Hero Quest, Pac Mania, Phantasy Star 2, Sonic the Hedgehog, A Boy and his Blob, Battle of Olympus, Hyper Lode Runner, Gargoyle's Quest, Heart of China, Jetfighter II, Magic Candle, Demoniak, Keys to Maramon, Links - Firestone, Chuck Rock, Afrika Korps, Logical

HOOG SPEL 6
Cruise for a Corpse, Blade Warrior, Command H.Q., Ultima - Martian Dreams, Elf, Last Ninja III, Moonshine Racers, The Simpsons, Search for the Titanic, Chuck Yeager's Air Combat, James in the Fast Lane, Megalo-Mania, Robin Hood, California Games, Marble Madness, Boulderdash, Turbo Racing, Duck Tales, Chase H.Q., Might & Magic, Fantasia, Populous, Block Out, Warbirds, TimeQuest, Sands of Fire, Wing Commander 2, Links - Bay Hill Club plus de bordspellen Scotland Yard en Robin Hood.

HOOG SPEL 7
Police Quest 3, Rodland, Jimmy White Snooker, StarControl, Phantasy Star 3, Out Run Europa, Maniac Mansion, Mamac Mansion, Time Lord, Larry 5, Gunship 2000, Megatraveller 2, Mega Fortress, Scrapyard Dog, Lotus 2, Willy Beamish, Lotus 2, Donald Duck, Links - Pinehurst 2, Gremlins 2, Castlevania Adventure, Terminator 2, Spellcasting 201, Super Kick Off, Mission Impossible, Might & Magic 3, F117A Stealth Fighter, Blues Brothers

HOOG SPEL 8
Conquests of the Longbow, Killer Utilities, Birds of Prey, Monkey Island 2, Mario 3, Star Wars, Super Space Invaders, Endless Bridge 3, Oh No! More Lemmings, Vortex, Floor 13, Elvira II, Populous 2, Battletoads, Pitfighter, Falcon 3.0, Bonanza Brothers, Civilization, Eye of Beholder 2, Robocop 3, Wrestlemania, Dragon's Lair, Castle of Dr. Brain, Sim Ant, Les Manley: Lost in L.A.

HOOG SPEL 9
Alcatraz, Ancient art of War at Sea, Another World, Battle Isle, Buck Rogers 2, Chip 'n Dale, Covergirl Poker, D/Generation, Conquest of Camelot, Fate, Freelancer 2200, Mallard's Flight simulator 4 Sound/Graphics/Scenery update voor FS4, Formula One GP, Godfather, Harlequin, Harpoon 1.2 plus dataschijf, Hyperspeed, Shuttle, Snake's Revenge, Star Trek, Storm Master, Titus the Fox, Twilight 2000, Super Nintendo

HOOG SPEL 10
Acquire, A320, Black Crypt, Captain Planet, Realms, Overdrive, Dune, Dynablaster, F-Zero, Jetsons Legend, Magic Candle 2, Manager, Olympic Gold, Pacific Islands, Planet's Edge, Shadowlands, Super Smash, Treasure of Savage Frontier, Ultima 7, Ultima Underworld - Stygian Abyss, Vengeance of Excalibur

AMIGA

512K RAM GEHEUGENUITBREIDING
Eindelijk kunt u de nieuwste spelen spelen. Een RAM uitbreiding is noodzakelijk met bijvoorbeeld de nieuwe Sierra adventures. Alleen voor Amiga 500
AMI041 ƒ 119,00/BEF 2250

A320 AIRBUS
Zeer natuurgetrouwe en moeilijke vluchtsimulator. Hoog Spel 10, pag. 50
1Mb benodigd.
AMI136 ƒ 119,50/BEF 2250

ADDAMS FAMILY
Zie pag. 16
1Mb benodigd.
AMI141 ƒ 89,50/BEF 1699

BLACK CRYPT
Fraai RPG van Electronic Arts.
Hoog Spel 10, pag. 24
1Mb benodigd.
AMI143 ƒ 99,00/BEF 1899

ELVIRA II: JAWS OF CERBERUS
Nederlandse versie, Hoog Spel 8, pag. 20
1Mb benodigd
AMI130 ƒ 119,50/BEF 2250

EYE OF THE BEHOLDER II
RPG, Hoog Spel 8, pag. 34/35
1Mb benodigd.
AMI135 ƒ 119,50/BEF 2250

FIRE & ICE
Zie pag. 65
1Mb benodigd
AMI144 ƒ 99,00/BEF. 1899

JAGUAR XJ220
Snel racen in deze nieuwe simulatie van Core Design.
1 Mb benodigd.
AMI145 ƒ 89,50/BEF. 1699

LINKS
Sublieme golfsimulatie. Zie ook Hoog Spel 3, pag. 18
1 Mb en harddisk noodzakelijk!
AMI146 ƒ 129,50/BEF. 2450

LOGICAL
Fraai puzzelspel. Hoog Spel 5, pag. 59
AMI147 ƒ 69,50/BEF. 1350

LURE OF THE TEMPTRESS
Zie pag. 64
1 Mb benodigd.
AMI148 ƒ 119,50/BEF. 2250

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
Lucasfilm beste adventure nu ook voor de Amiga. Hoog Spel 8, pag. 9
1Mb benodigd.
AMI140 ƒ 119,50/BEF. 2250

MYTH
Zie pag. 54
1Mb benodigd
AMI149 ƒ 89,50/BEF. 1699

PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2
Zeer fraai strategisch spel.
Hoog Spel 10, pag. 19 1Mb benodigd.
AMI138 ƒ 99,50/BEF. 1899

POLICE QUEST 3
Sierra's nieuwste politiethriller.
Hoog Spel 7, pag. 5
AMI150 ƒ 119,50/BEF. 2250

RISKYWOODS
Zie pag. 65
1Mb benodigd
AMI151 ƒ 99,00/BEF. 1899

SIM ANT
Mierenhoop simulatie.
Hoog Spel 8, pag. 47
1Mb benodigd
AMI139 ƒ 119,50/BEF. 2250

TITUS THE FOX
Uitstekend platformspel. Hoog Spel 9, pag. 47
AMI134 ƒ 79,50/BEF. 1499

NINTENDO SOFTWARE

NINTENDO NES

KICK OFF
Het meest sublieme voetbalspel aller tijden voor uw Nintendo NES. Voor het eerst in de geschiedenis een Nintendo spel met NEDERLANDSE SCHERMTEKSTEN. Hoog Spel 7, pag. 4
NES001 ƒ 129,50/BEF. 2450

CAVEMAN NINJA
Prachtige sla-der-op van Elite Systems. Hoog Spel 8, pag. 10
NES002 ƒ 129,00/BEF. 2450

NINTENDO GAME BOY

SUPER KICK OFF
Sublieme Nederlandstalig voetbalspel, razendsnel!
Hoog Spel 7, pag. 46
NGB001 ƒ 79,50/BEF. 1499

DRAGON'S LAIR - THE LEGEND
Nieuwe versie, vele malen beter dan de Amerikaanse! Uiterst moeilijk platformspel.
Hoog Spel 8, pag. 38
NGB002 ƒ 69,50/BEF. 1350

HINTBOEKEN

We weten allemaal hoe moeilijk bepaalde adventures wel niet zijn. Gelukkig is er nu via Hoog Spel hintboekjes aanschaffen die u op weg helpen door de adventures.

BANE OF THE COSMIC FORGE
HINT049 ƒ 45,00/BEF. 860

BLACK CAULDRON
HINT004 ƒ 25,00/BEF. 475

BUCK ROGERS
HINT030 ƒ 25,00/BEF. 475

BUCK ROGERS II: MATRIX CUBED
HINT031 ƒ 35,00/BEF. 670

CASTLE OF DR. BRAIN
HINT050 ƒ 25,00/BEF. 475

CHAMPIONS OF KRYNN
HINT032 ƒ 25,00/BEF. 475

CODENAME: ICEMAN
HINT002 ƒ 25,00/BEF. 475

COLONEL'S BEQUEST
HINT003 ƒ 25,00/BEF. 475

CONQUEST OF CAMELOT
HINT004 ƒ 25,00/BEF. 475

CURSE OF THE AZURE BONDS
HINT033 ƒ 25,00/BEF. 475

DARK QUEEN OF KRYNN
HINT061 ƒ 35,00/BEF. 670

DEATH KNIGHTS OF KRYNN
HINT034 ƒ 25,00/BEF. 475

DRAGONS OF FLAME
HINT035 ƒ 17,95/BEF. 340

EYE OF THE BEHOLDER
HINT006 ƒ 29,95/BEF. 565

EYE OF THE BEHOLDER 2
HINT061 ƒ 35,00/BEF. 670

GATEWAY OF SAVAGE FRONTIERS
HINT037 ƒ 29,95/BEF. 565

GOLDRUSH
HINT007 ƒ 25,00/BEF. 475

HEART OF CHINA
HINT008 ƒ 25,00/BEF. 475

HEROES OF THE LANCE
HINT052 ƒ 14,95/BEF. 280

HILLSFAR
HINT053 ƒ 17,95/BEF. 340

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE
HINT048 ƒ 19,95/BEF. 375

INDIANA JONES & FATE OF ATLANTIS
HINT054 ƒ 33,00/BEF. 670

KINGS QUEST 1
HINT008 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 2
HINT009 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 3
HINT010 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 4
HINT011 ƒ 25,00/BEF. 475

KINGS QUEST 5
HINT039 ƒ 25,00/BEF. 475

LARRY 1
HINT012 ƒ 25,00/BEF. 475

LARRY 2
HINT013 ƒ 25,00/BEF. 475

LARRY 3
HINT013 ƒ 25,00/BEF. 475

LOOM
HINT014 ƒ 25,00/BEF. 475

MANHUNTER NEW YORK
HINT016 ƒ 25,00/BEF. 475

MANHUNTER SAN FRANCISCO
HINT017 ƒ 25,00/BEF. 475

MIGHT & MAGIC 1
HINT040 ƒ 19,95/BEF. 375

MIGHT & MAGIC 2
HINT042 ƒ 19,95/BEF. 375

MIGHT & MAGIC 3
HINT042 ƒ 49,95/BEF. 950

POLICE QUEST 1
HINT020 ƒ 25,00/BEF. 475

POLICE QUEST 2
HINT021 ƒ 25,00/BEF. 475

POLICE QUEST 3
HINT055 ƒ 25,00/BEF. 475

POOLS OF DARKNESS
HINT056 ƒ 35,00/BEF. 670

POOLS OF RADIANCE
HINT044 ƒ 25,00/BEF. 475

POWERMONGER
HINT022 ƒ 39,95/BEF. 750

QUEST FOR GLORY 1 (Hero's Quest)
HINT023 ƒ 25,00/BEF. 475

QUEST FOR GLORY 2
HINT024 ƒ 25,00/BEF. 475

RISE OF THE DRAGON
HINT025 ƒ 25,00/BEF. 475

SECRET OF THE SILVERBLADES
HINT057 ƒ 25,00/BEF. 475

SECRET OF MONKEY ISLAND
HINT026 ƒ 25,00/BEF. 475

MONKEY ISLAND 2
HINT045 ƒ 35,00/BEF. 670

SECRET OF THE SILVERBLADES
HINT046 ƒ 25,00/BEF. 475

SHADOW SORCERER
HINT047 ƒ 25,00/BEF. 475

SPACE QUEST 1
HINT027 ƒ 25,00/BEF. 475

SPACE QUEST 2
HINT028 ƒ 25,00/BEF. 475

SPACE QUEST 3
HINT029 ƒ 25,00/BEF. 475

SPACE QUEST 4
HINT049 ƒ 25,00/BEF. 475

ULTIMA UNDERWORLD STYGIAN ABYSS
HINT058 ƒ 35,00/BEF. 670

ULTIMA 7
HINT059 ƒ 35,00/BEF. 670

ZAK MCKRACKEN
HINT060 ƒ 19,95/BEF. 375

Alle prijzen inclusief BTW. Betaling kan geschieden via Giro- of Eurocheque (max. 300 gulden), bank- of girostorting of onder rembours. Belgische lezers worden verzocht uitsluitend te betalen via een Eurocheque in Nederlandse guldens (max. 300 gulden) of via overmaking van het bedrag in Belgische franken op onze rekening te Antwerpen. Helaas kunnen Belgische bestellingen niet onder rembours verzonden worden. Stuur nooit geld! Betalingen zonder inzending van de bestelbon kunnen niet in behandeling genomen worden.
(*) Om in aanmerking te komen voor de nieuwe abonnee korting dient de bestelbon tegelijk met de abonnementsaanvraag ingezonden te worden.

Verzending onder rembours: ƒ 12,00 kosten
Verzending onder ƒ 99,00/BEF. 1899, kosten ƒ 6,00/BEF. 250
Verzending boven ƒ 99,00/BEF. 1899 geen kosten
Verzending onder rembours alleen mogelijk binnen Nederland

Kopieer de bon en stuur of fax deze naar:
Het Betere Spel
Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam
Fax 020-6120053 Tel. 020-6756888
Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 12

Mocht een programma niet laden, dan wordt dit - mits geretourneerd binnen 10 dagen - kosteloos vervangen. Alle produkten worden virusvrij geleverd. Met virus besmette programma's worden niet terug genomen.

MSDOS niet laden c.q. niet correct functioneren wordt vaak veroorzaakt door RAM residente software; deze eerst verwijderen voordat u het spel laadt.

BESTELBON

Naam: ....

Adres: .... Postcode: ....

Woonplaats: .... Land: ....

Computer: .... MSDOS Adrive: 3.5"/5.25

STUUR MIJ A.U.B. DE VOLGENDE TITELS TOE:

1. .... Comp. .... Bestelnr. ....
2. .... Comp. .... Bestelnr. ....
3. .... Comp. .... Bestelnr. ....
4. .... Comp. .... Bestelnr. ....

☐ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw *bank/giro/Belgische bank rekening (doorhalen wat niet) overgemaakt.
☐ Gaarne had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen (uitsluitend binnen Nederland!)

Totaalbedrag bestelling	ƒ/BEF. ....
Abonnee korting 10% OF Nieuwe abonnee korting 25%	ƒ/BEF. .... ƒ/BEF. ....
Subtotaal	ƒ/BEF. ....
Verzendkosten	ƒ 6,00 / BEF. 250
Remboursk osten	ƒ 12,00
Totaal bedrag	**ƒ/BEF. ....**

Handtekening
(bij minderjarigen voogd of een der ouders)

....

Datum: ....

Het Betere Spel, Postbus 74034 1070 BA Amsterdam fax 020 6120053 K.v.K. Amsterdam 222535 t.n.v. Pangeela b.v. Bank ABN 54.75.53.854
Giro 446161 t.n.v. Hoog Spel, Bank Belgie ABN Antwerpen 721-520 6427 40

STEEL EMPIRE



EEN KONINKRIJK VOOR EEN CYBORG

IN STEEL EMPIRE BENT U HEERSER OVER EEN FUTURISTISCH LAND OP DE PLANEET ORION. DEZE PLANEET HEEFT TALLOZE BODEMSCHATTEN EN STEDEN. UW TAAK IS SIMPELWEG EEN ZO GROOT MOGELIJK OPPERVLAK TE VEROVEREN.

Daar het spel zich afspeelt in de toekomst en we tegen die tijd slim genoeg zijn om niet meer zelf te vechten laten we dat bloederige maar vooral rommelige werk over aan Cyborgs. Dit zijn robots met menselijke lichaamsbouw en intelligentie, maar met een reusachtig wapenarsenaal.

U neemt het op tegen één tot vier tegenstanders. Deze tegenstanders kunnen of menselijk zijn of door de computer gespeeld worden. De sterkte van iedere tegenstander kan worden ingesteld van laf en zwak tot agressief en sterk. Op deze manier kunt u het dus tegen een aantal verschillend spelende computertegenstanders opnemen.

Bovendien wordt de moeilijkheidsgraad ook nog eens beïnvloed door de hoeveelheid grondstoffen (resources), en of u wel of niet de vijandelijke eenheden op het speelveld kunt zien, 'the fog of war'. Bij een planeet met veel grondstoffen krijgt u veel resource-punten (geld) en kunt u dus sneller fabrieken en versterkingen bouwen. In feite draait het eigenlijke spel om die fabrieken, deze produceren slechts één ding: Cyborgs, welke u weer nodig hebt om terrein te veroveren, om daar weer nieuwe Cyborg-fabrieken op te zetten, etc..

DRIE SPELLEN

Steel Empire is een combinatie van strategie- en actiespel, en kan op drie manieren gespeeld worden:

1. Als puur strategie-spel: de slagen worden uitgevochten door de computer
2. Oefenscenario's: Cyborg tegen Cyborg gevechtsacties
3. Totale campagne: een mix van strategische beweging van uw Cyborgs op de kaart, waarna u bij een slag afdaalt tot het heetst van de strijd, en de controle over uw cyborgs in eigen hand neemt

Het belangrijkste in het spel is het verkrijgen van fabrieken en steden. Deze leveren het meeste geld op, wat u weer nodig hebt om Cyborgs te kunnen bouwen. Er zijn verschillende soorten fabrieken, die eigenlijk alleen maar verschillen in het aantal 'bays' (hallen, waarin Cyborgs gebouwd kunnen worden). Zo kunnen in een '2-bay' fabriek twee Cyborgs tegelijk gebouwd worden. In totaal zijn er negen verschillende types Cyborgs, ieder met zijn eigen krachten en zwakheden, van de snelle, kleine en lichtbepantserde Mercuries tot de trage, reusachtige en zwaarbepantserde Behemoths en Titans. Dit zijn de strijders waaruit uw toekomstige leger bestaat.

Met de Cyborgs valt u landen binnen. Is er nog geen tegenstander in het land aanwezig, dan kunt u er direct uw eigen regering installeren; de grondstoffen komen in de volgende beurt bij uw inkomen. Is er een tegenspeler met Cyborgs of versterkingen in het gebied aanwezig, dan ontstaat er een slag, die u zelf kunt uitvechten. Of u kunt besluiten de strijd aan de computer over te laten. Het zelf uitvechten van de slagen is leuk voor die spelers die van actie houden; veel strategie ziet er niet in. Of het moeten pogingen zijn om meerdere tegenstanders op een rijtje achter elkaar te krijgen, waardoor u ze makkelijker vernietigt.

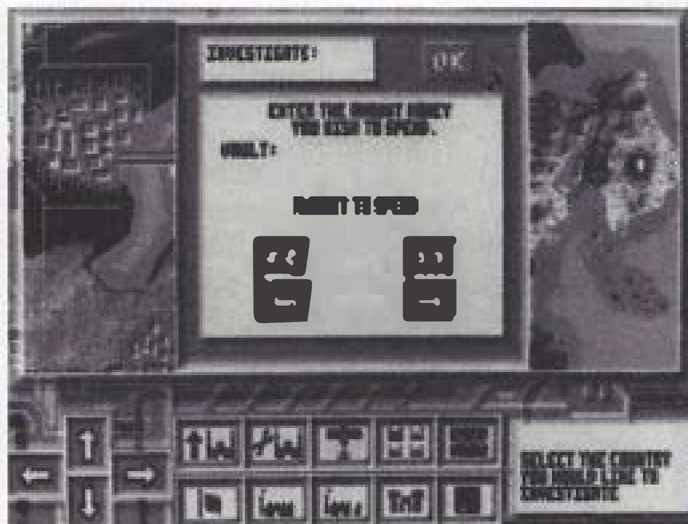
PRODUKT INFO

Fabrikant: Electronic Arts/Millenium
Amiga 1Mb ƒ 119,00 / BEF. 2499
Atari ST 1Mb ƒ 119,00 / BEF. 2499
MS-DOS ƒ 139,50 / BEF. 2699
Systeemeisen: 640K RAM, DOS 2.0 of hoger, VGA/MCGA, HD drive of harddisk; muis
Geluid: Adlib/Soundblaster/Thunderboard/Roland

NB: Bij MS-DOS alle RAM-residente programma's verwijderen!

Er is ook een Steel Empire voor Sega Mega Drive leverbaar, doch dit is een geheel ander spel.





CYBORG TEGEN CYBORG OEFENINGEN

De combinatie actie-strategie is leuk bedacht, maar ik vond Steel Empire enigszins tegenvallen. De Cyborgs van de tegenstanders doen weinig anders dan zo snel mogelijk op je afstuiven en achter elkaar doorschieten. Echt strategisch is het niet, en het campagnespel wordt ook niet echt versterkt. Niettemin speelde ik toch keer na keer weer de oefenscenario's om te kijken of ik weer een level verder kon komen.

Het strategische spel op de overzichtskaart is iets te simpel, het heeft geen echte diepgang. Er zijn geen verschillende industrieën, lucht- of zee-troepen.

Al met al een aardig actiespel, maar daarentegen zwak strategiespel; *Steel Empire* is middelmatig, speel het eerst even voor je tot aankoop overgaat.

Rob Hunter

NA VELE JAREN VECHTEN VOOR DE VREDE, IS HET DE KONING GELUKT OM OVER EEN GROOT GEBIED TE HEERSEN. VRIJWEL OVERAL IS HET RUSTIG, MAAR ER IS EEN KLEIN DORPJE....

LURE of THE Temptress

KUDDEDIER

Dat lijkt wel Asterix en Obelix, maar gelukkig gaat het daarna anders verder.
De koning pikt het namelijk niet, wanneer hij hoort dat de aanstichter van al dit onheil een jonge vrouw is, sterker nog: een heuse tovenares. Om meteen alle kritiek te doen verstommen en het kwaad met wortel en al uit te roeien, neemt de koning geen halve maatregelen. Hij rukt met zijn voltallige leger uit om de paar in opstand gekomen boeren te verslaan.



Diermot, de held van het verhaal, is een lafaard. Hij rijdt bij het minste teken van moeilijkheden de andere kant op. Ook nu wil hij dat. Helaas is zijn pony een welopgevoed paardje en rijdt het achter de legermassa aan.
De koning wacht een grote verrassing. In plaats van een paar boeren met hooivorken en stenen, ontmoet hij een leger van Skorls, monsters met enorme slagtanden en grote discipline. In het gevecht dat volgt, wordt alles en iedereen verslagen. De koning komt om en Diermot valt met zijn hoofd op een steen. Als hij eenmaal bijkomt zit hij opgesloten in een hele kleine cel in een kasteel van de Skorls.

DE HELD

U begrijpt al dat u Diermot speelt, held tegen wil en dank in dit grafische avontuur. Het jonge softwarehuis Revolution Software spreekt zelfs van een virtueel theater avontuur. Zoals bij de meeste grafische avonturen gaat het er bij Lure om raadsels op te lossen, monsters te verslaan en in het algemeen uit te vinden wat er nu eigenlijk aan de hand is.

Het grootste deel van de tijd wordt het scherm in beslag genomen door een plaatje van de ruimte waar Diermot zich bevindt. U ziet hem zelf ook. Afhankelijk van het soort omgeving en de aanwezige voorwerpen heeft Diermot een heel scala aan mogelijkheden. De meeste opties zijn afhankelijk van de situatie, maar een aantal kan altijd gebruikt worden. Zo is er een aantal systeemcommando's, ondermeer voor het opslaan en terughalen van spellen en de snelheid waarmee tekst uit beeld verdwijnt.

Maar er zijn ook nog andere mogelijkheden. U kunt bijvoorbeeld iemand omkopen, of medestanders verwerven. Om deze te gebruiken, heeft u de beschikking over de menukeuze beveel. Hiermee kunt u uw medestander zeer complexe bevelen geven, zoals Ga naar de cel, pak dan het mes, ga naar de Skorl, gebruik het mes op de Skorl en kom terug.
Deze commandoreeksen zijn geen overbodige luxe, juist omdat u sommige dingen gewoon niet zelf kunt doen, bijvoorbeeld omdat u niet sterk genoeg bent.

Een druk op de rechtermuisknop brengt een algemeen menuutje op het scherm. Hierin vindt u zaken terug als *kijk wat ik bij me heb* en *bekijk de ruimte waar ik nu ben*.

ONTMOETINGEN

Verder zijn er ook commando's die alleen gebruikt kunnen worden als er iets of iemand in de buurt is. Is er in een ruimte een voorwerp dat gepakt of gebruikt kan worden, dan verandert de muiscursor in een kruisje.



Drukt u dan op de linkerknop, dan bekijkt u het voorwerp, met de rechterknop komt een menu in beeld met de keuzes die voor dat voorwerp gemaakt kunnen worden. Bij een deur zijn dat bijvoorbeeld open, sluit, doe op slot en ontsluit.

Het bekijken van voorwerpen is in Lure geen overbodige luxe. Totdat u een voorwerp bekeken heeft, kunnen er namelijk zaken zijn die u niet kunt gebruiken. Een bierton bijvoorbeeld heeft pas een kraantje dat u kunt gebruiken als u de ton heeft bekeken. Probeert u al eerder om bier uit de ton te krijgen, dan zal het programma zeggen dat dat niet mogelijk is.

CONVERSEREN

Ook spreken met andere karakters is zeer belangrijk in Lure. Het werkt eigenlijk hetzelfde als de andere menu's. U kiest weer een optie en er komen zinnen in beeld waaruit u kunt kiezen.

EIGEN WIL

De term virtueel theater heeft betrekking op het gedrag van de andere karakters in het spel. Allen hebben hun eigen bezigheden en die laten ze niet afhangen van hetgeen u doet. De smid moet nu eenmaal ijzer smeden, de lokale roddeltante moet roddelen en de winkelier verkoopt spullen. Om hier extra gebruik van te maken, heeft u de mogelijkheden om door kieren en ramen te gluren. U ziet dan de handeling die zich in een andere ruimte afspeelt. U kunt hier weliswaar geen invloed op uitoefenen, maar u kunt zo wel noodzakelijke dingen te weten komen.

AMIGA

Lure of the Temptress is het eerste spel van Revolution Software. Maar het heeft meteen een goed gevoel van professionaliteit meegekregen. Het ziet er mooi uit en de idee van het virtuele theater is weliswaar niet heel erg nieuw maar levert wel het beoogde resultaat op. De toon van het hele spel is humoristisch en ook dat komt goed uit de verf. Het is niet hilarisch maar af en toe kun je een glimlach niet onderdrukken. De geluidseffecten zijn ook heel leuk. Zo hoort u honden blaffen, water stromen en de barbaar met zijn pul op tafel slaan om nieuw bier te bestellen. Dat allemaal bij elkaar opgeteld betekent dat Lure of the Temptress een dikke voldoende verdient, zeker op de Amiga waarvoor de laatste tijd niet veel goede avonturen verschenen zijn.

Aanrader!

Jan-Willem van Riet



PRODUKT INFO

Fabrikant: Virgin/Revolution Software
Amiga ƒ 119,00/BEF 2299
1Mb benodigd
Atari ST ƒ 119,00/BEF 2299
MS-DOS ƒ 129,50/BEF 2499
Video: VGA
Geluid: AdLib/Soundblaster/Thunderboard
Systeemeisen: 640K, DOS 5.0, harddisk

Lure of the Temptress is het eerste nederlandstalige produkt van Master Europe voor MS-DOS en Amiga

RISKY WOODS

DE WIJSHEDEN VAN HET VERLOREN LAND WERDEN GOED BEWAAKT DOOR BEJAARDE MONNIKEN. MAAR OP ZEKERE DAG ARRIVEERDE DRAXOS MET ZIJN MEUTE, DIE DE MONNIKEN VERANDERDEN IN STANDBEELDEN EN DE MACHT OVERNAMEN.

Gelukkig is de jonge krijger Rohan opgestaan om het kwaad te bestrijden. Gewapend met een oneindig aantal werpmessen betreedt Rohan de *Risky Woods* (linke bossen). Hij moet die monniken bevrijden en de horde monsters verslaan. Hierdoor verdient de jonge held geld dat hij in de winkel aan het einde van ieder niveau kan omzetten in allerlei handelswaar. Behalve betere wapens, zoals bijlen, vuurballen of een



AMIGA



AMIGA

boemerang kan men in de winkel ook extra energie aanschaffen.

De bossen waarin *Risky Woods* zich afspeelt bestaan uit een serie platformen waardoor Rohan zich zo snel mogelijk een weg naar de uitgang moet banen; elk niveau kent namelijk een tijdlimiet. Onderweg wordt hij op de huid gezeten door allerlei tegenstanders die hem zonder pardon van een hoeveelheid energie beroven. Het is gelukkig niet uitsluitend kommer en kwel in het bos, hoewel..... op gezette tijden vindt Rohan een schatkist die hij kan openen. Er verschijnen dan allerlei zaken die de held kan oprapen, maar dat zal niet altijd even verstandig blijken te zijn. Nuttig zijn zaken als een 'continue' (na het verliezen van het laatste leven begint men weer op dat punt), extra energie, tijdelijke onkwetsbaarheid, extra tijd of gewoon harde punten. Rondom dom is het om een doodshoofd op te rapen. Soms kost dit een forse hoeveelheid energie, maar het is ook mogelijk dat de hele wereld (letterlijk) korte tijd op zijn kop staat. Dan zijn er ook nog wat twijfelgevallen in de vorm van een appel en een pijlpunt. De appel kan punten opleveren, of u in slaap laten vallen waardoor u kostbare tijd verspilt. De pijlpunten kunnen een teleport in werking stellen waardoor u ergens aan het begin van het level terechtkomt en dus weer kostbare minuten verspeelt.

Ik vond *Risky Woods* geen spel dat met kop en schouders boven gelijksoortige platformspellen uitsteekt. Het thema is met de beste wil ter wereld niet origineel te noemen, noch de winkels waar men allerhande nuttige artikelen kan kopen. Maar, desondanks moet ik bekennen dat het spel mij wel te pakken heeft. Het is degelijk uitgevoerd, het ziet er goed uit en het speelt lekker. De moeilijkheidsgraad ligt net goed; niet makkelijk maar ook weer niet zo moeilijk dat het uitsluitend voor veteranen te spelen is. Gewoon een leuk spel dat zich uitstrekt over twaalf levels die elk uit acht delen bestaan met hier en daar gemene valstrikken.

Helen Bolens

PRODUKTINFO

Fabrikant: Dinamic/Electronic Arts
Amiga (1Mb): ƒ 99,- / BEF 1919
Atari ST (1Mb): ƒ 99,- / BEF 1919
Beveiliging: handleiding

Een MS-DOS versie wordt verwacht

FIRE & ICE

NA EEN REIS VAN TWAALF LICHTJAREN BEREIKT SUTEN, EEN ONTSNAPTE MISDADIGER, EEN VREEMDE PLANEET WAAR HIJ HOOPT EVEN OP ADEM TE KUNNEN KOMEN. DE PREMIEJAGER GLEMM ZIT HEM ECHTER OP DE HIELEN.

HANDLANGER

Glemm is er wel is waar in geslaagd om Suten te achterhalen, maar het inrekenen van de voortvluchtige dient zeer omzichtig te gebeuren. Per slot van rekening ontketende Suten bij zijn eerste arrestatie alle natuurelementen waardoor het hele zonnestelsel werd weggevaagd. Dat risico wil Glemm niet nog eens lopen, dus hij moet iets anders verzinnen. De enige mogelijkheid is om een hulpsheriff aan te stellen die geen argwaan wekt. De keuze valt ten stotte op Cool Coyote, een schattig beestje dat uitgerust met een ijsgeweer de klus moet kunnen klaren.



AMIGA



AMIGA

HET SPEL

Fire & Ice is een puur platformspel waarin de speler Cool Coyote door verschillende werelden, variërend van een poolgebied tot een tropisch regenwoud, stuurt.
Met het ijsgeweer kunnen tegenstanders tijdelijk worden bevroren waarna ze definitief onschadelijk gemaakt kunnen worden door er tegenaan te wandelen. Sommige vijanden laten na hun vertrek een deel van een sleutel achter. Zes delen vormen een complete sleutel waarmee de deur naar het volgende niveau kan worden geopend.
Onderweg kunt u niet alleen extra wapens en bonussen vinden, maar ook een coyote puppie. Dit beestje zal Cool Coyote zoveel mogelijk proberen te volgen en hem imiteren. Het knaapje heeft zijn eigen mini-ijsgeweertje en zal schieten wanneer zijn nieuwe baasje dit ook doet. Springt Cool Coyote naar een platform, dan zal de pup hem doorgaans volgen, maar soms is de afstand te groot en durft de pup niet te springen. Hem dan maar achterlaten is niet verstandig want wanneer u er in slaagt het jong door de deur aan het einde van het niveau te laten springen levert dit een extra leven op.
Uiteraard kent het spel een aantal geheime velden en doorgangen.

PRODUKTINFO

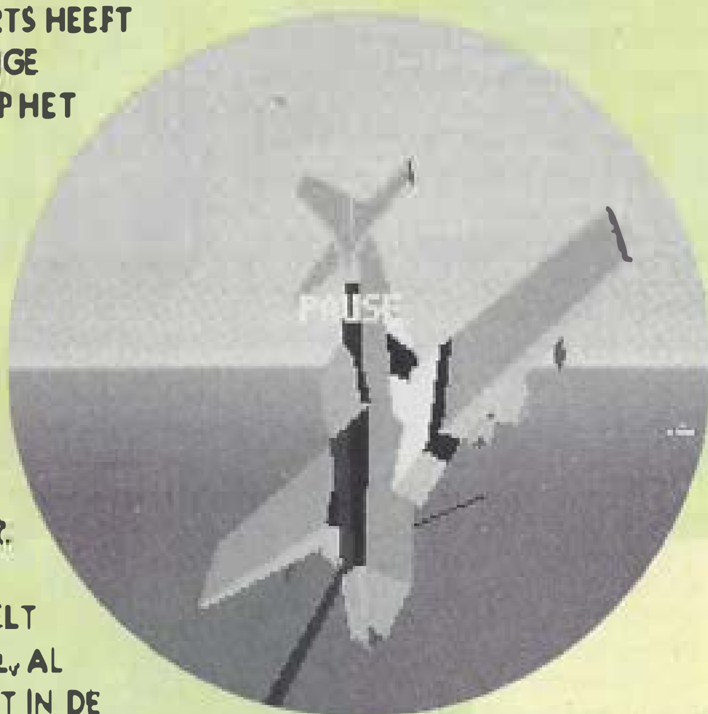
Fabrikant: Mindscape (Graftgold)
Amiga (1Mb): ƒ 99,- / BEF 1919
Atari ST (1Mb): ƒ 99,- / BEF 1919
Beveiliging: handleiding

Fire & Ice doet sterk denken aan Sega's vlaggeschip *Sonic the Hedgehog*. Ook het uiterlijk van Cool Coyote lijkt verdacht veel op dat van Sonic. De snelheid van Sonic wordt weliswaar nergens zelfs maar benaderd, maar *Fire & Ice* is een platformspel waarin verschillende verrassingen liggen te wachten.
Ondanks (of dankzij?) die overeenkomsten is F&I een uitstekend spel dat de nodige originele vondsten bevat, zoals het extra leven dat men kan verdienen door een puppie te redden (soms meer dan een per level). Ander leuk detail zijn de ijsbruggen die de speler hier en daar kan bouwen. Deze smelten in de warmere gebieden sneller dan in poolstreken.
En dan die geheime velden. Ik heb zelfs al ergens in een geheim veld een geheime doorgang naar een tweede uitgang gevonden, dus is ben benieuwd wat er verder nog allemaal te ontdekken valt.

Edward Helven

THE HEROES OF THE 357TH

ELECTRONIC ARTS HEEFT REEDS DE NODIGE BEKENDHEID OP HET GEBIED VAN VLIEGSIMULATIES, ONDER ANDERE DOOR DE PROGRAMMA'S ROND DE BEROEMDE TESTPILOOT *CHUCK YEAGER*. OOK IN DEZE SIMULATIE SPEELT CHUCK EEN ROL, AL WORDT HIJ NIET IN DE TITEL GENOEMD. HET SPEL IS ONTSTAAN NAAR EEN IDEE VAN MERLE OLMSTEAD, TEGENWOORDIG EEN HISTORICUS, MAAR IN DIE DAGEN EEN ONDERHOUDSMONTEUR VOOR HET 357E SQUADRON.



BEROEMD SQUADRON

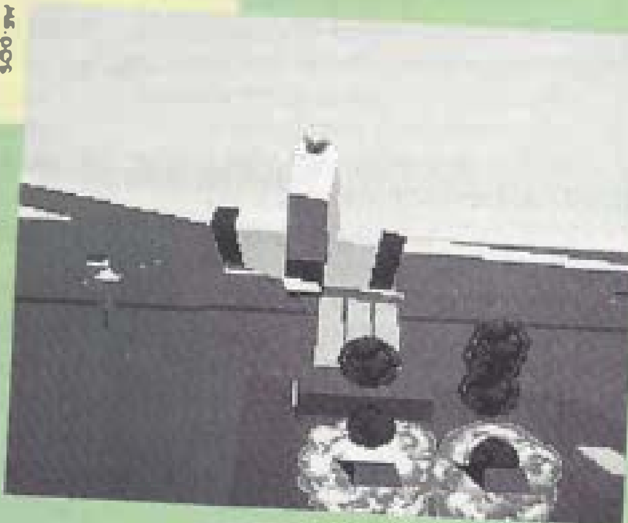
Tijdens de Tweede Wereldoorlog stationeerden de Verenigde Staten de 8th Air Force in Groot Brittanië. Van dat onderdeel onderscheidde zich het 357e squadron, dat uit drie P-51B Mustangs bestond, door een opmerkelijke staat van dienst. Het squadron met de bijnaam 'the Yoxford Boys' zou zich ontpoppen tot een kweekvijver van talent. Aan het einde van de oorlog had het 357e squadron 52 'aces' voortgebracht en prijkten er bijna 700 neergehaalde Duitse toestellen op de lijst van overwinningen. Ook Chuck Yeager zelf maakte onderdeel uit van dit squadron.

Een van de belangrijkste taken van het 357e zou het escorteren van bombardementsvluchten op Duitsland en bezette gebieden worden.
De P-51B's waren hiervoor door hun vergrootte actieradius bij uitstek geschikt. Er werd een plan opgesteld (Operation Argument) om de fabrieken waarin vliegtuigen werden gemaakt plat te bombarderen. Hiervoor moest gewacht worden op een periode van een week met onbewolkt weer. Uiteindelijk, op 19 februari 1944, was het zover. De weermannen van het Amerikaanse leger voorspelden een onbewolkte periode boven Midden-Europa die minstens een week zou aanhouden.

MISSIES

Voordat men met het echte werk begint kan men uitgebreid oefenen in dit spel. Ideaal hiervoor is een vlucht boven Parijs. Tijdens deze missie heeft u geen specifiek doel. U kunt naar hartelust gronddoelen (het liefst vijandelijke natuurlijk) onder vuur nemen zonder angst te hebben voor een ongeluk. Tijdens deze missie kunt u niet neerstorten, noch neergeschoten worden.

U kunt echter ook kiezen voor een missie die u voorbereidt op uw uiteindelijke taak. Voor het vertrek krijgt u de orders te zien en worden de doelen aangewezen op een landkaart. Hierna wordt een korte film gestart die toont hoe de verschillende doelen eruit zien. Vervolgens bewapent u het toestel voor de missie die u moet vliegen. Zware 20mm kanonnen, raketten en externe brandstoftanks behoren tot de mogelijkheden.



De te vliegen missies variëren van het escorteren van bombardements vluchten, tot het onderscheppen van V-1 raketten en het onder vuur nemen van gronddoelen.

Zodra u de P 51 onder controle heeft kunt u aan een carnève gaan denken.

OP NAAR DE VIJAND

De start wordt door middel van een animatie getoond. U heeft daar als piloot zelf geen controle over. Het programma brengt u hierna automatisch naar de plaats waar de actie te vinden is. Wanneer u een vijandelijk toestel neergeschoten heeft, kunt u een optie kiezen die deze actie direct weer laat zien, maar dan vanuit een punt in de ruimte.

Na het voltooien van de missie volgt een animatie van Mustangs die landen op hun thuisbasis, ook hierop heeft de speler geen invloed. Tijdens de debriefing ziet u de score en het totale resultaat van de missie.

OPTIES

Tijdens de missie heeft u als piloot de volledige controle over het toestel en de wapensystemen. En, inmiddels gebruikelijk bij dit soort programma's, u kunt de actie vanuit verschillende hoeken waarnemen. De keuze hierbij is uitgebreid. Ook is het mogelijk om de mate van detail enigszins aan te passen; als mocht blijken dat uw computer aan de trage kant is, kan het detail wat worden teruggeschakeld. Sommige opties zijn alleen beschikbaar in VGA graphics, zoals een meer



realistische weergave van de horizon en een 'black out' wanneer u aan teveel G-krachten blootstaat door snelle, scherpe manoeuvres. U verliest dan even het bewustzijn en alles wordt zwart.

Heroes of the 357th heeft wel een aantal aardige punten; grafisch is het van goede kwaliteit wat het intro en de beelden tussen de menukeuzes door betreffen. De cockpit is wat speelgoedachtig gemaakt en is zeker geen afspiegeling van wat een P 51 Mustang cockpit zou moeten zijn, maar is verzorgd en alle noodzakelijke instrumenten zijn aanwezig. Het vliegtuig is prima wanneer het buitenaanzicht gekozen wordt. Zeer strak en wanneer u het vliegtuig laat rollen of een bocht laat maken gaat dat zeer soepel.

Gronddetails zijn spaarzaam tot bijna niet te vinden, maar als ze er zijn, zijn ze van goede kwaliteit. Beschiet maar eens in een trainingsmissie de schepen op de Seine in Parijs, de inslagen van de kogels in het water zijn erg realistisch.

Aan het geluid is weinig aandacht geschonken; het motorgeluid is al na een paar minuten aardig irritant.

Ik zou Heroes of the 357th geen simulatie willen noemen. Daarvoor komt het tekort ten opzichte van zijn concurrenten. Opstijgen en landen worden automatisch afgewikkeld door de computer en het speuren naar het doel gaat ook grotendeels automatisch. Het is eerder een arcade-achtig vliegspel en zo beschouwd schat ik het hoog in. Het vergt geen uitgebreide handleidingstudie van de speler voordat deze lekker vlot en probleemloos kan vliegen.

George Drubbel

PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts
MSDOS: f 139,50/BEF 2699
Beeld: EGA/VGA
Geluid: AdLib
Min. config: 640K, 286, 10Mhz, harddisk
Beveiliging: Handleiding

GAMES '92

Computerspelletjes & Videogames

Brabant Hallen Den Bosch

ATARI • AMIGA • PC • MSX • LYNX • NINTENDO • SEGA

Inlichtingen & aanmeldingen

InterExpo & Media

Tel. 040 - 464601

vrijdag 4, zaterdag 5 en zondag 6 september 1992

Vormgeving ACN Haarlem


NIEUW
NOW IT'S TIME TO PLAY WITH SUPER POWER.
Met de nieuwe Super Nintendo speel je de krachtigste videogames. Krijg je de prachtigste kleuren. Geniet je van de mooiste, digitale stereogeluiden en de machtigste grafische beelden. In drie dimensies nog wel. De Super Nintendo staat voor f 449,- voor je klaar. Compleet met 2 controllers en "Super Mario World".
Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM